Introdução aos consoles japoneses

- David Glotz

Prefácio:

Caro leitor,

Este livro destina-se àqueles que têm interesse em conhecer e expandir seus conhecimentos sobre os consoles/sistemas de videogame japoneses retrô. Serão abordados apenas três sistemas exclusivamente nipônicos. O objetivo deste livro é ampliar sua compreensão desses consoles, fornecendo detalhes e aspectos interessantes de forma didática e acessível. Destina-se tanto aos mais experientes no universo dos videogames quanto aos mais leigos.

É importante destacar que este material foi produzido com base em várias pesquisas e estudos realizados em diferentes fontes e idiomas, a fim de proporcionar as informações mais completas possíveis ao leitor. Além disso, é crucial mencionar que existem vários outros sistemas e acessórios que não são mencionados neste livro.

No final deste livro, você encontrará as fontes e recomendações de leitura, caso deseje adquirir mais informações específicas, como hardware e outros detalhes técnicos que foram evitados ao máximo para tornar a leitura mais didática. Meu objetivo com este material é preservar a história dos jogos e suas diversas formas artísticas, que não devem ser esquecidas, mas sim lembradas e preservadas, além de proporcionar novos conhecimentos àqueles que desconhecem totalmente os consoles apresentados a seguir.

É importante ressaltar mais uma vez que este é apenas uma "introdução" ao assunto, e que facilmente novas informações e acervos de imagens e conteúdos diversos podem ser encontrados. Este livro terá um foco especial no Loopy e no PC-FX, enquanto o Bandai Playdia será abordado de forma mais simplificada. Toda a obra é ricamente ilustrada, e ficarei satisfeito apenas com a possibilidade de qualquer pessoa ter absorvido este livro por completo, o que, dependendo do seu envolvimento com o conteúdo, será uma atividade extremamente prazerosa e enriquecedora, assim como foi o desenvolvimento desta obra. **(- GABRIEL DAVID OLIVEIRA GLOTZ)**

Casio Loopy: O Casio Loopy (em japonês [ルーピー Rūpī]), também conhecido como [My Seal Computer SV-100] ou ainda { カシオ CASIO ルーピー LOOPY マイシールコンピューター }, foi um console da 5ª Geração exclusivamente japonês destinado ao público feminino. Foi lançado em outubro de 1995 e descontinuado em dezembro de 1998, com um preço de 25.000¥ (vinte e cinco mil ienes), enquanto seus jogos custavam em torno de 6.000¥ (seis mil ienes). Essa empresa, inclusive, já havia dado outra cartada ao fabricar anteriormente o PV-1000. Não há uma estimativa exata do número de consoles vendidos, mas sabe-se que foram poucos. Além disso, é relativamente conhecido nos dias atuais por outros produtos tecnológicos, como relógios e calculadoras, entre outros.
O Loopy possui uma biblioteca ínfima de apenas 11 jogos (que serão comentados mais adiante). Sem sombra de dúvidas, um dos fatos mais interessantes neste console é que ele possui uma impressora térmica embutida, podendo ser utilizada para imprimir imagens personalizadas em alguns jogos específicos, processo similar ao Game Boy Printer. O controle é bem "soft", com teclas A, B, C, e D, botão de start e um joystick. Vale destacar que o sistema só permite um jogador por vez. Além disso, o console também possuía um mouse próprio e um apetrecho chamado "magical shop".

O nome "My Seal Computer" do Loopy era geralmente usado em anúncios de softwares e na embalagem externa de lojas mágicas, enquanto na caixa do console estava escrito como "My Seal Computer Loopy". O Loopy foi um console de videogame que incorporou elementos de brinquedos de criação para meninas que já existiam, como agendas eletrônicas e computadores de brinquedo, populares no início dos anos 90. Ele usava a tecnologia de calculadoras eletrônicas e impressoras de etiquetas da Casio para criar uma combinação entre videogames e criação de adesivos. A embalagem do sistema destacava frases como "Diversão nos jogos! Felicidade nos adesivos!" e "Equipado com CPU RISC de 32 bits". Nos manuais do console e dos softwares lançados inicialmente, o console era referido como SV-100, sem mencionar o nome "Loopy".
O console Loopy não funcionava somente sozinho; era necessário conectar softwares exclusivos, fornecidos em cartuchos ROM, no console para podermos utilizá-lo, muito similar ao Famicom. Os jogos eram jogados enquanto se observava a imagem exibida na televisão. Os softwares incluíam não apenas programas de criação de adesivos, mas também jogos de aventura e simulação. Todos eles empregavam métodos de expressão visual semelhantes aos dos consoles da geração anterior, como o Super Famicom, e nenhum software utilizava gráficos tridimensionais em tempo real. Os jogadores usavam um controle especial ou um mouse para criar dados de adesivos na tela da TV, e os adesivos eram impressos e produzidos pelo console usando a impressora térmica e o cartucho de adesivos embutidos.

O console e os softwares exclusivos eram vendidos apenas separadamente; no entanto, posteriormente foram disponibilizados conjuntos que incluíam o console, dois jogos e três cartuchos de adesivos, chamados "Loopy Set A" e "Loopy Set B". No ano seguinte ao lançamento, dois dos primeiros jogos foram vendidos em uma fita de papel com a inscrição "Conjunto Especial de Jogos Loopy em Comemoração ao Primeiro Aniversário de Lançamento" a um preço mais reduzido. O público-alvo era meninas especificamente em idade escolar primária. O logotipo do console apresentava um design com dois corações sobrepostos horizontalmente, e a embalagem do produto era em sua maioria branca, com corações coloridos - um rosa e um azul, respectivamente. O primeiro em pé e o segundo coração é invertido intersectando o primeiro.

Os softwares exclusivos tinham personagens principais como animais ou garotas, e incluíam a funcionalidade de criar adesivos com temas de animais, flores, doces e outros alimentos, além de incorporar elementos de moda e adivinhação. A publicidade contou com a modelo Kanako Enomoto, na época com 10 anos, para atrair o público-alvo. No entanto, enquanto consoles como o PlayStation da Sony, o Sega Saturn da Sega e o Nintendo 64 lançado pouco tempo depois pela Nintendo dominavam abruptamente o mercado, especialmente o PlayStation, o Loopy, por sua vez, além do fato de estar restrito ao Japão, era um console voltado para um nicho específico, com uma biblioteca de jogos mais infantis e poucos títulos. Portanto, não foi reconhecido da mesma maneira que os outros consoles de jogos e foi totalmente ofuscado pelos gigantes do mercado na época.

- Controle (XN-100) - Um incluso no conjunto do console. Possui teclas direcionais na superfície, assim como botões redondos START, A, B, C e D em formato de arco, e gatilhos L e R na parte superior lateral, semelhante aos videogames comuns da época.

- Mouse (XN-110) - Vendido separadamente ou em conjunto com software compatível. Um mouse de bola de dois botões, do mesmo tom do console Loopy. É um pouco menor para se adequar ao público-alvo. Os softwares compatíveis têm indicações na embalagem ou no cartucho que são específicos ou compatíveis com o mouse Loopy.

- o console aparentemente apresentava 4 variantes de matizes diferentes dentre elas cinza, cinza escuro, cinza azulado e roxo.

CASIO
MY SEAL COMPUTER
OPEN
LOOPY
CASIO
START
D
C
B
A
LOOPY

CASIO
START
A
B
C
D
LOOPY
EJECT
RESET
POWER
ON
OFF
CASIO
MY SEAL COMPUTER
SV-100
OPEN
LOOPY
SEAL OUT

CASIO
LOOPY
CASIO
D
C
B
A

•O "Logotipo" da Casio. Tela de apresentação ao iniciar os jogos no sistema.

- Algumas "logomarcas" do Casio Loopy.

- Algumas imagens da embalagem do Casio Loopy.

CASIO
LOOPY
ルーピー
ゲームが楽しい！シールがうれしい！
楽しさひろがるシールコミュニケーション
My Seal Computer
●家庭のテレビとつなげて楽しみながら、
簡単にオリジナルシールがつくれる。
●あざやかで美しいフルカラー印刷
●32ビットRISC CPU搭載
自分の気持ちをシールにしちゃおう！
シールで会話してみよう！
SV-100

CASIO
LOOPY
ルーピー
My Seal Computer
ルーピーセット A
ゲームが楽しい！シールがうれしい！
楽しさひろがるシールコミュニケーション
SV-100SET A
CASIO

- Diversas imagens do manual do Casio Loopy.

ゲームが楽しい！シールがうれしい！
LOOPY
ルーピー
SV-100
CASIO

CASIO
ゲームが楽しい！シールがうれしい！
SV-100
LOOPY
ルーピー
I2053460 I2053460

CASIO

LOOPY

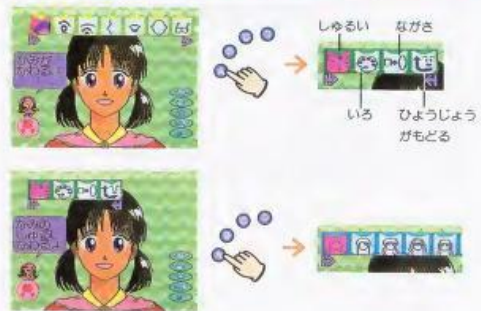
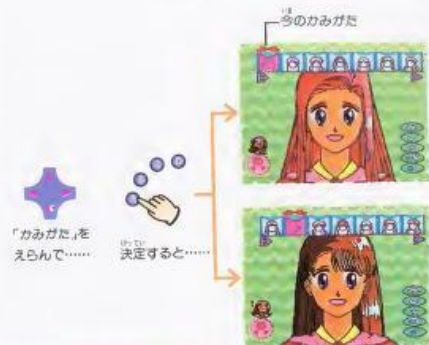
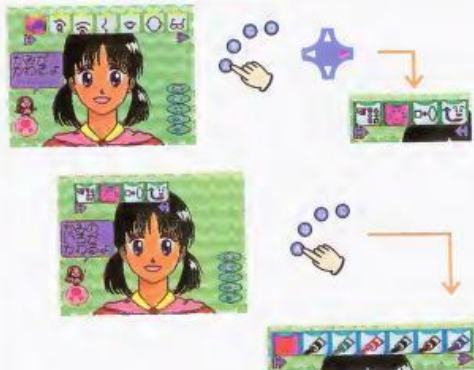
シールカートリッジ XS-11

CASIO XS-11

LOOPY
ルーピー

標準サイズ
30×40㎜

シール
カートリッジ

100枚

きほんてきな使い方
がめん上のメニューやコマンドを消して、シール
にしたときのイメージにする
コマンドを使う
「かえる部分」
や「やりたい
こと」をえらぶ
1つ前のメ
ニューにも
どる
START
決定
「かみ」のかたちをかえてみましょう
しゅるい
ながさ
いろ
ひょうじょう
がもどる
16
今のかみがた
「かみがた」を
えらんで……
決定すると……
「かみ」のいろをかえてみましょう
17

こんなことができます
「いろいろな顔」のシールがつくれます。
メリークリスマス
「どうぶつ」、「お花」、「たべもの」
などのシールがつくれます。
4
「あにめらんど」では、次のシールカートリッジが使えます。
・標準サイズ（XS-11）
・ミニサイズ（XS-14）
色、形、位置などをかえることができます。
いろいろな大きさのシールがつくれます。
5

標準シールカートリッジ（XS-11）をつかってね。

がんばるキミにごほうびとして、ときどきシールが出てくるよ。かならずシールカートリッジをセットしておいてね。

こういう画面のときシールが作れるよ。

(シールについては21～23ページでくわしくせつめいしてあるよ)

コントローラーの使いかた

キー…… なにかをえらぶときに押してね。メッセージの中では、⬆⬇⬅➡であらわされるよ。

Ⓐボタン… ▽があらわれているときや、なにかを決めるときに押してね。

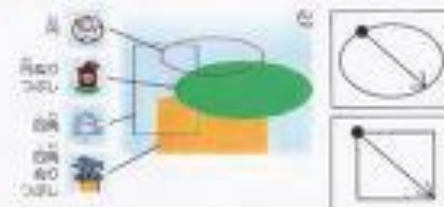
Ⓑボタン… キャンセルするときに押してね（できないときもあるよ)。

Ⓒボタン… ドリームチェンジでは使わないよ。

Ⓓボタン… スナップ写真をシールにするときに押してね。

ⓁⓇは13ページで説明してあるよ。

▽があるときはⒶを押して!!

ぜったいだよ。押さないとゲームは進まないよ。

シールを作る前に

かならず、まもってください

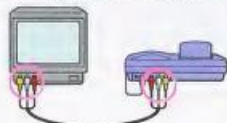
◆ 1時間あそんだら、
10〜15分、おやすみしてください。

♣ テレビがめんからは、
できるだけはなれてください。

♠「つかれているとき」や「ねむいとき」は、
つかわないでください。

♥ つかっているときに、からだのぐあいが
おかしくなったら、つかうのをやめて、
おうちの人にそうだんしてください。

おうちのひとに聞いてください

? きかいが、きちんとテレビにつながってますか？

? 「似顔絵アーティスト」と「シールカートリッジ」が
きちんときかいにとりつけてありますか？

保護者の方々へ

「テレビとの接続」、「接続の確認」は、必ず保護者の方々が行なってください。
接続についてよく理解されていないお子様などが行なうと、感電などの重大事故が発生する危険があります。
また、「似顔絵アーティストやシールカートリッジの着脱」はきちんと行なってください。
誤った着脱方法は、故障の原因になります。特に幼いお子様がご使用になる場合は、必要に応じて、保護者の方々が一緒に行なうようにしてください。
接続、着脱に関する詳しいことは、SV-100の取扱説明書をご覧ください。

LOOPY
ルーピー

- Outras imagens relevantes do Casio Loopy.

MSX / PV-1000 / PV-2000 / LOOPY / FP-1100 / PERSONAL TOOL / PB-100

CASIO GAME PERFECT CATALOGUE

CASIO
PC COLLECTION
ルーピー
LOOPY
CASIO
LOOPY
CASIO®
AC ADAPTOR
AD-2410J
INPUT:AC100V 50/60Hz 50VA
OUTPUT:DC24V 1.0A
CASIO COMPUTER CO.,LTD.
KR
MADE IN TAIWAN
CASIO
START
LOOPY
C
B
A

ルーピータウンの
おへやがほしい！
〈10月27日発売〉

●型番 XK-504　●メーカー希望小売価格　¥7,000（税抜）

シール印刷	標準(30×40mm)	4分割	4倍	16倍
	○	×	×	×

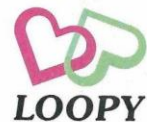
●立体画像で100億通り以上のお部屋作りができる楽しいソフトです。
●アルバイトをしながら上手に家具や小物ををそろえてください。
●バーゲン、イベントなどの情報も盛り沢山。
●かわいいペットをお部屋で飼うこともできます。
●TVゲームの名作「ファイナルファンタジー」を生んだ寺田憲史氏が監修。

ルーピー専用マウス（別売）
XN-110¥3,000（税抜）
付属品：マウスパッド

CASIO
ルーピーソフトカタログ
マイ・シール・コンピュータ
ルーピー
LOOPY

- A seguir, serão apresentados os onze títulos do sistema, acompanhados de suas respectivas imagens.

•Anime Land [あにめらんど] (Animerando)

Neste ambiente, os jogadores tinham a oportunidade de criar personagens, podendo personalizar nuances de cabelo, cor dos olhos, entre outras opções. O objetivo era gerar adesivos com o personagem customizado pelo próprio jogador. Este software foi desenvolvido e publicado exclusivamente pela Casio para o Casio Loopy.

LOOPY
ルーピー

CASIO®

XK-401

My Seal Computer ルーピー

※目の健康のため、遊びすぎに注意して下さい。

付属品：シーラー1個付き

XK-401

©1994 CASIO COMPUTER CO.,LTD.

カセットについてのお願い

カセットは精密機器ですので以下の点に注意してお使いください。

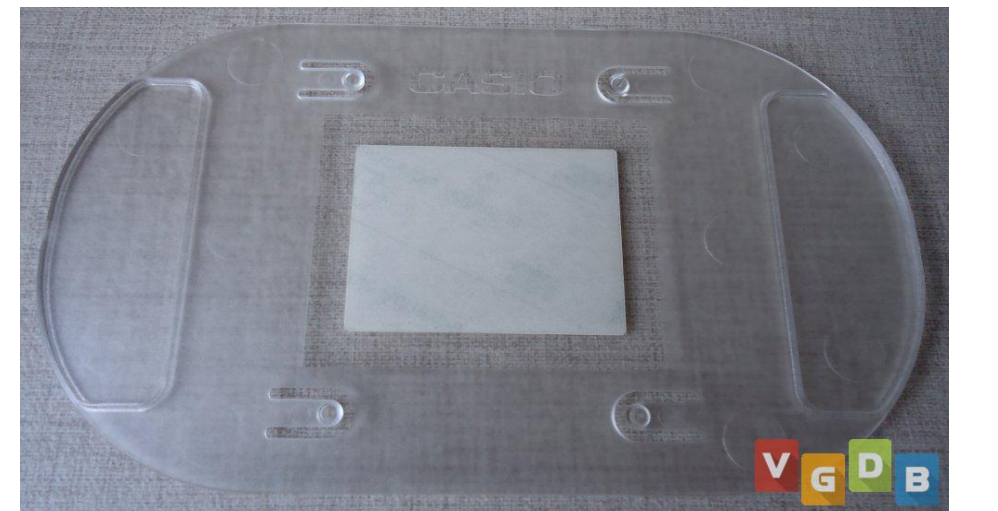
●衝撃を与えたり、分解したりしないで下さい。
●端子に触れたりして端子を汚さないで下さい。
●高/低温、湿気の多い場所に放置しないで下さい。

FOR SALE and USE IN JAPAN ONLY.
BUSINESS USE and RENTAL PROHIBITED.
本品の輸出、使用営業及び賃貸を禁じます。

カシオ計算機株式会社

MADE IN JAPAN

CASIO
XK-401
あにめらんど
ルーピー
LOOPY
©1994 CASIO COMPUTER CO.,LTD. All rights reserved.

わらうよ

- Bow-wow Puppy Love Story [わんわん愛情物語] (Wanwan Aijou Monogatari) é um jogo do gênero aventura, desenvolvido e publicado pela Casio exclusivamente para o Casio Loopy.

CASIO

わんわん

愛情物語（あいじょうものがたり）

LOOPY

ルーピー

XK-501

こころ、
エライ、エライ！
こころはおりこうさんね。

• Dream Change: Kokin-chan's Fashion Party (ドリームチェンジ 小金ちゃんのファッションパーティー, Dorīmuchenji Kokinchanno Fasshonpātī)

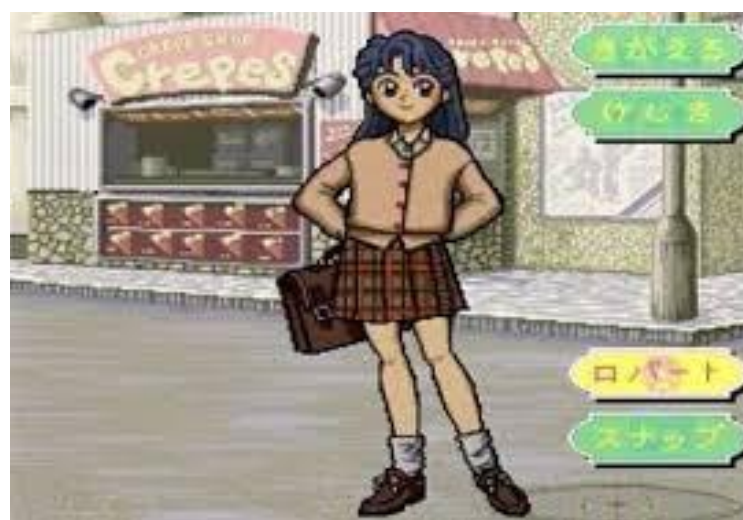
Neste jogo, o jogador assume o papel de uma modelo e deve selecionar suas roupas e outros acessórios para desempenhar com competência o seu trabalho. Desenvolvido e publicado pela Casio, exclusivamente para o Casio Loopy.

CASIO
ドリームチェンジ
小金ちゃんのファッションパーティー
ルーピー
LOOPY
XK-403
© 1995 CASIO COMPUTER CO.,LTD. All rights reserved.

ドリームチェンジ
小金ちゃんのファッションパーティー
スタートボタンをおしてね
©1995 CASIO All rights reserved.

きがえる
レッスン
きゅうけい
外に出る
いいコートは寒さから身をまもるだけじゃなく、
着る人をリッチに見せるのよ
スナップ

Crepes
きがえる
けしき
ロバート
スナップ

きがえる
けしき
外に出る
もう1度
すきなものに
きがえてごらん？
さつえい
スナップ

- HARIHARI Seal Paradise (HARIHARI シールパラダイス, HARIHARI Shīru Paradaisu)

CASIO
My Seal Computer ルーピー
LOOPY
HARI HARI
シールパラダイス
XK-402

オリジナルのネームシールや
メッセージシールがカンタン

HARIHARI
シールパラダイス
XK-402

メーカー希望小売価格 ¥6,000（税抜）

かわいい動物や人物などの豊富な
キャラクターを選んで、ファンシーシー
ルを、自分でデザインできるよ!!

VGDB

HARI HARI
シャムパラダイス
© 1995 CASIO All rights reserved.

シールに！

D
1
2
□△○!
1
□△○!
2
1
2つめのもじが
Intro Movie
Presented By SGAD
1999 - 2016

- I Want a Room in Loopy Town! (ルーピータウンのおへやがほしい!, Rūpī Taun no O-heya ga Hoshii!)

Basicamente, consiste em um jogo de simulação, também exclusivo do Casio Loopy.

やきたての
パンは
いかがですか？
ただいま
バイト中
3月21日
200LP

3月21日
200LP

ルーピータウン
の
おへやがほしい！
ボタンを押してネ♥
©1996 CASIO Co., Ltd. All rights reserved.

• Little Romance (リトルロマンス, Ritoru Romansu)

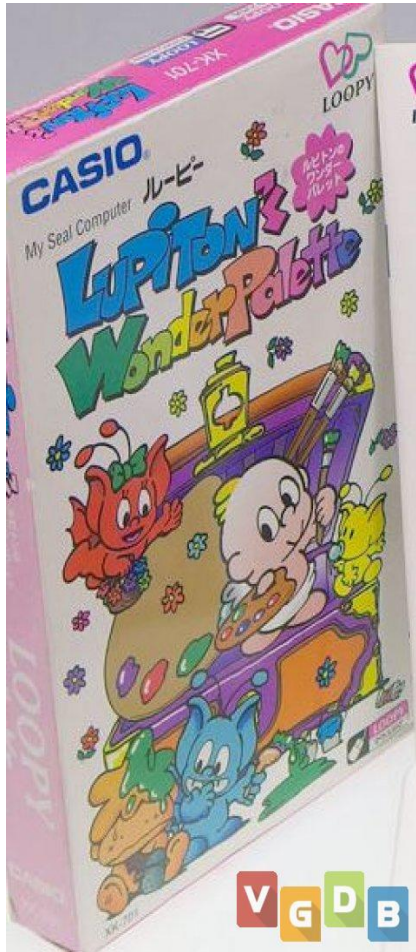
ふぅ〜
ママはため息をこぼした。あたしだって、ため息つきたいよ。おこづかいのほとんどを、チョコにつぎこんだんだから・・・。
7．クローズアップサイズ
これは、画面にきんちょう感と
深い意味を持たせたい時に
7
6
5

恋になるまえの心

主人公を二人選んでね
真澄
RENAME
直樹
RENAME
千里
RENAME
元幸
RENAME
律子
RENAME
幹央
RENAME
決定
やめる

CASIO
Little Romance
ルーピー
LOOPY
XK-503

•Lupiton's Wonder Palette (ルピトンのワンダーパレット, Rupiton no Wandāparetto)

"Lupiton no Wonder Palette" é um jogo similar ao Kid Pix, desenvolvido para o Casio Loopy. As criações podem ser impressas utilizando a impressora térmica de adesivos embutida no próprio console.

•Chakra-kun's Charm Paradise (チャクラくんのおまじないパラダイス, Chakurakun no Omajinai Paradaisu)

"Chakura-kun no Omajinai Paradise" foi o último jogo lançado para o sistema. Ele apresenta um gato mágico chamado Chakra (Chakura). O jogo oferece uma variedade de estilos, incluindo desenho, quebra-cabeça, previsão do futuro, entre outros.

ようこそばーどくん
ここはあなたの今日の運勢をうらなうところなの。

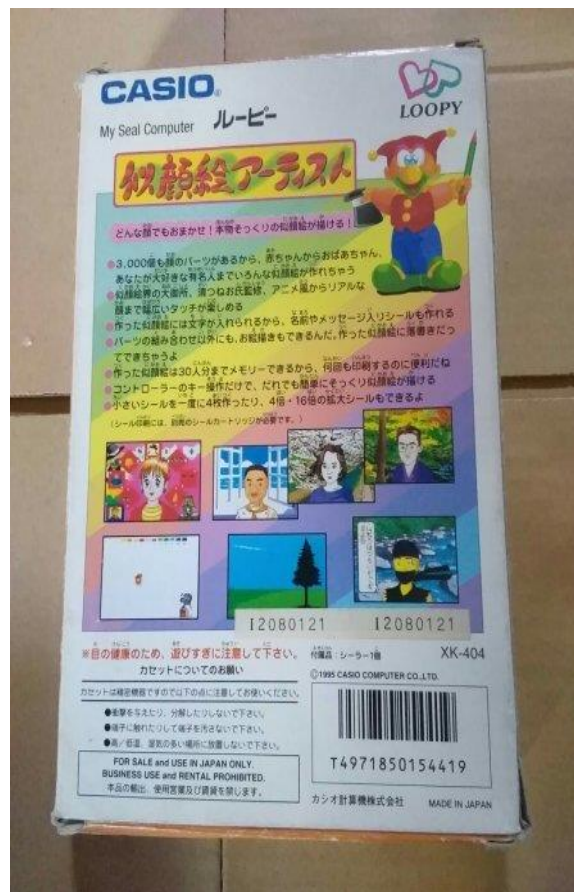
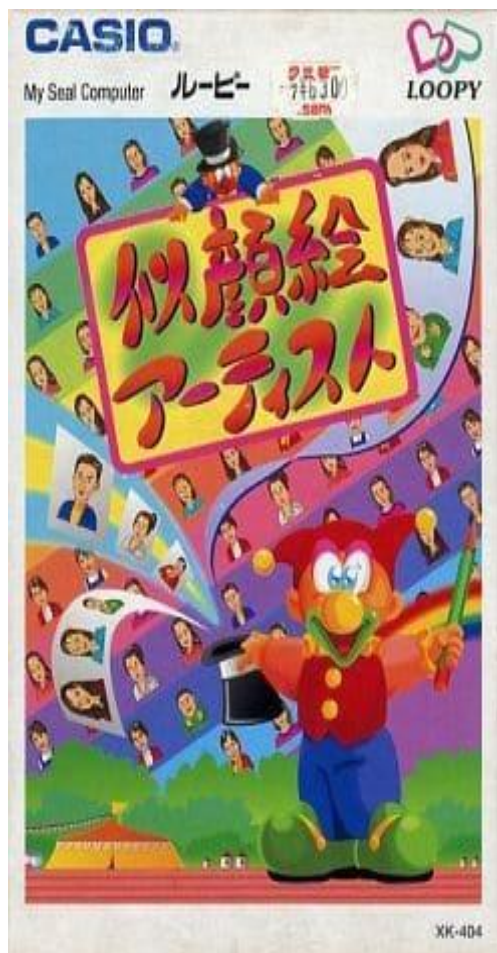
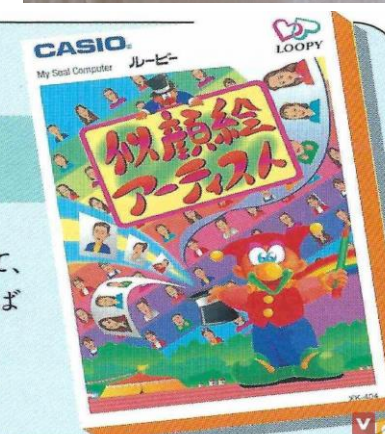
チャクラのへや
CHAKRA

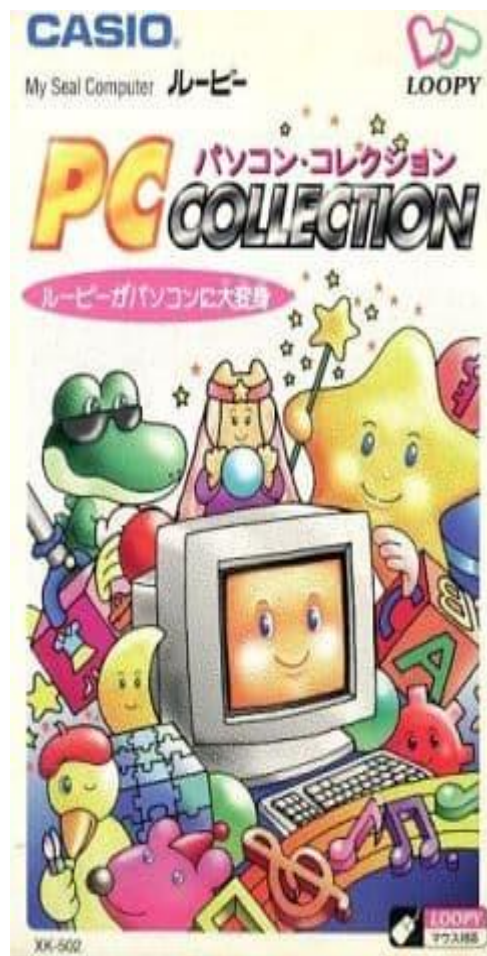
チャコ姫のへや

LUCKY SLOT
LUCKY
STOP
START
おめでとう！チャーリーのラッキーシールがあったのチャ！！

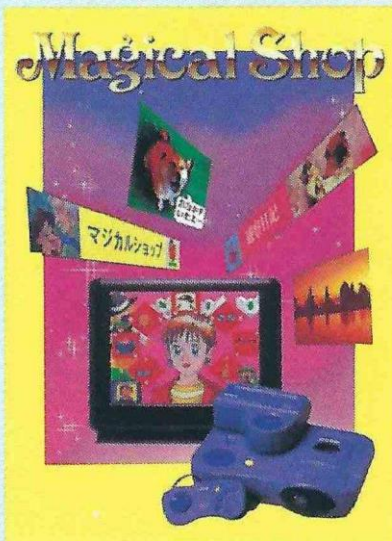
この絵はエジプトの神さまの『イシス』で、おまもりシールにすれば『やさしくなりたい時』にこうかがあるのチャ。
なかなかのデキなのでわりとききめがあるのチャ。

•Caricature Artist (似顔絵アーティスト, Nigaoe Ātisuto)

Um jogo de desenho desenvolvido e publicado pela Casio exclusivamente para o sistema.

•PC Collection (パソコン・コレクション, Pasokon Korekushon)

Uma coleção de mini jogos contendo no total 10 aplicativos, incluindo processadores de texto, desenho, compositor de música, horóscopo, dentre outros. A astrologia é supervisionada por Yuuki Moira. Inclui suporte para o mouse do Casio Loopy. Lançado exclusivamente para o mesmo sistema.

- Magical Shop (マジカルショップ, Majikaru Shoppu)

Era uma espécie de acessório que permitia a conexão de outros dispositivos ao Casio Loopy, como videocassetes, DVDs e até outros videogames, para capturar cenas que poderiam ser impressas como adesivos no Loopy. Foi lançado exclusivamente para o sistema.

ビデオ画像をシールに、VHSタイトルシールもできる

ビデオシールワープロ
マジカルショップ
XK-700

メーカー希望小売価格 ¥14,800（税抜）

ビデオデッキと接続して、ビデオ画像を取り込んだシールを簡単に作ることができるよ。ふきだしをいれたり、ビデオの背ラベルだってできちゃう。

CASSETTE IN
CASIO
VIDEO SEAL WORDPROCESSOR XK-700
LOOPY
EJECT
Magical Shop
©1995 CASIO All rights reserved.

CASIO
My Seal Computer ルーピー
Magical Shop
マジカルショップ
LOOPY
CASIO

Imagens de comerciais
do Casio Loopy.

ルーピー
マイ・シール・コンピュータ
CASIO

CASIO

榎本加奈子
漫画家宣言

リトルロマンス
CASIO
Little Romance
LOOPY
ルーピー

1．顔の縦の中心線が左向きなので
左へよっていて
それが少しふくらんでいること。
左向きだと顔の中心線も左にふくらむのさ
リトルロマンス
画面はハメコミ合成です

10個のソフトが楽しめる。
パソコン・コレクション
CASIO
わんわん愛情物語

CASIO

•" Desbravando o mercado de jogos para meninas - Comentário sobre a Máquina de Jogos da CASIO #4 " - [comentário aproximadamente traduzido da revista japonesa intitulada "Casio Game Perfect Catalogue"]

MSX / PV-1000 / PV-2000 / LOOPY / FP-1100 / PERSONAL TOOL / PB-100

CASIO GAME PERFECT CATALOGUE

カシオゲーム機パーフェクトカタログ

G-MOOK 319

前田尋之・監修
Supervised by Hiroyuki Maeda

解説 ルーピー:女児向けゲーム市場を開拓せよ

COMMENTARY OF CASIO GAME MACHINE #4

リスクの高い独自家庭用ゲーム機再参入への道

裏目に出てしまったルーピーの販売戦略

'' A Estrada para uma Reentrada de Alto Risco em Consoles de Jogo Doméstico da CASIO

Por muitos anos, a CASIO enfrentou grandes obstáculos ao entrar no mercado de jogos. Na época, a Hattori Watch Shop (hoje parte do Grupo Seiko) dominava o mercado nacional de relógios. Em 1974, a CASIO entrou nesse mercado com o "Casiotron", e seu negócio de relógios cresceu substancialmente com o lançamento do "G-SHOCK" em 1983. Da mesma forma, no mercado de instrumentos musicais, dominado por fabricantes de instrumentos eletrônicos como a Yamaha e a Roland, a CASIO entrou em 1980 com o "Casiotone", que continua sendo uma série de sucesso até hoje. No entanto, mesmo a CASIO, que conseguiu penetrar em mercados desafiadores com novas ideias e tecnologia computacional, hesitou por muito tempo em entrar no mercado de consoles de jogos domésticos.

O mercado de consoles de jogos domésticos tem o potencial de gerar receita de royalties significativa uma vez que um certo número de unidades do console é vendido e os desenvolvedores de software criam e lançam jogos compatíveis. Se um título de sucesso é lançado, o console pode aumentar significativamente suas vendas, e quanto mais popular o console, mais desenvolvedores de software estarão interessados em entrar no mercado. Como é um negócio com grandes retornos, era natural para a CASIO, com sua expertise em tecnologia computacional, buscar essa oportunidade. No entanto, alcançar o sucesso é difícil e a competição é acirrada, com outras empresas lutando pelo mesmo mercado. Não basta apenas desenvolver um produto de alta qualidade; é necessário ter uma linha sólida de software. Sem um forte apoio dos desenvolvedores de software, as crianças não se interessarão pelos jogos. Então, por que empresas como a CASIO estão hesitantes em entrar no mercado de jogos? Isso se deve ao fato de que a existência de videogames representa um novo paradigma. A habilidade de desenvolver software é essencial, e é necessário ter um apelo atraente no software. Para ter sucesso, é preciso garantir o apoio dos desenvolvedores de software, e o negócio de jogos requer uma combinação de habilidades em software e hardware.

Além disso, o número de crianças e de televisores é limitado, e os consoles de jogos são produtos caros. Portanto, são poucas as famílias que podem comprar vários consoles para seus filhos. Isso significa que a CASIO e outras empresas precisam lutar de igual para igual com os fabricantes estabelecidos, como a Nintendo e a Sega, e poucas empresas na época tinham a capacidade de competir com elas. A CASIO, que já enfrentava dificuldades no mercado de computadores pessoais, não conseguiu obter um desempenho satisfatório no mercado de consoles de jogos. Imaginar um retorno bem-sucedido da CASIO ao mercado de consoles de jogos domésticos exigiria uma análise cuidadosa e uma decisão muito corajosa.

Em 1983, a CASIO lançou o console de videogame doméstico Loopy em resposta ao sucesso do mercado de jogos para meninas, liderado pelo Super Electronic Notebook. No entanto, a estratégia de vendas do Loopy acabou sendo um fracasso. A Estratégia de Vendas do Loopy - Uma Lição Aprendida Ao entrar no mercado de consoles de jogos domésticos, a estratégia da CASIO com o Loopy foi "não enfrentar diretamente concorrentes estabelecidos como a Nintendo e a Sega". Na verdade, assim como no exemplo dos relógios, a CASIO não competia diretamente com a Citizen ou lojas de relógios, mas vendia seus produtos em lojas de departamentos e varejistas em vez de lojas de relógios.

O impulso para a reentrada da CASIO no mercado de consoles de jogos domésticos veio do sucesso no mercado de jogos para meninas, como o Super Electronic Notebook, e a empresa acreditava que poderia ter sucesso ao explorar esse mercado em vez de competir diretamente com os consoles tradicionais. Por esse motivo, a CASIO adotou a mesma estratégia que havia utilizado com relógios no passado, vendendo o Loopy em lojas de departamentos e varejistas. Nesses canais de vendas, o Loopy poderia ser colocado ao lado de produtos como o Super Electronic Notebook, atraindo a atenção das meninas que eram o público-alvo. Essa estratégia permitiria à CASIO promover eficazmente o Loopy sem a necessidade de competir diretamente com os principais consoles. No entanto, essa estratégia não deu os resultados esperados. Em primeiro lugar, como o Loopy não era vendido nos canais de distribuição de jogos tradicionais, a CASIO teve que desenvolver todos os seus próprios jogos. Embora tenha havido participação de empresas de terceiros como a Alpha System no desenvolvimento de software, era inevitável que a linha de software da CASIO se tornasse cada vez mais limitada. Além disso, como o console não era reconhecido pelas revistas de jogos como um console de jogos domésticos legítimo, mesmo a Famitsu, que hoje é uma revista líder no setor, só publicava informações sobre o Loopy em pequenas seções nas datas de lançamento.

Devido a essa situação, mesmo que a CASIO quisesse atrair desenvolvedores de terceiros, suas opções de distribuição eram limitadas. Como resultado, não houve fabricantes dispostos a fornecer jogos para um console que não recebia exposição na mídia de jogos, e a CASIO não conseguiu criar um ciclo virtuoso no negócio de consoles de jogos domésticos. Se pelo menos a CASIO tivesse implementado iniciativas como a integração com o Super Electronic Notebook, talvez a situação tivesse sido diferente, mas o Loopy acabou lutando sozinho e só conseguiu lançar 11 títulos de software antes de ser descontinuado em 1997. As vendas e o suporte ao console também foram encerrados em 1998. ''

• Bandai Playdia:

Bandai Playdia (プレイディア Pureidia?) ou Playdia Quick Interactive System é um console de videogame doméstico lançado pela Bandai em 1994, exclusivo do Japão. É um "dispositivo de apoio ao aprendizado" destinado a estimular o desejo de aprendizado por meio de jogos, direcionado principalmente para o público infantil (semelhante ao Casio Loopy mencionado anteriormente), o que demonstra um nicho específico, não concorrendo diretamente com consoles mais avançados nesse sentido. O preço de varejo era de 24.800 ienes (sem impostos), e seu nome provisório antes do anúncio oficial era BA-X. A Bandai já possuía experiência em consoles, incluindo Pong, além de acessórios e jogos para o Nintendo Entertainment System.

•Embora o Playdia pertença à quinta geração de consoles de videogame, devido ao seu ano de lançamento, é o único console de 8 bits dessa geração. Isso não era um grande problema, pois o Playdia predominantemente apresentava jogos focados em FMV (Full Motion Video, de boa qualidade) de várias propriedades da Bandai (como Ultraman, Hello Kitty, Dragon Ball, Gundam, entre outros), com interações mínimas e com propósitos educacionais. Um concorrente interessante para o sistema foi o Sega Pico, que chegou a ser lançado no ocidente e era mais popular. Na época, a maioria dos produtos concorrentes estava equipada com CPUs de 32 bits ou 64 bits.

•O público-alvo do sistema era principalmente estudantes do ensino fundamental, e tanto o hardware quanto o software eram acessíveis para um console doméstico. A personagem publicitária foi a jovem atriz Yumi Adachi, que não apenas participou de comerciais relacionados ao console, mas também apareceu em um software exclusivo para o Playdia.

•Inicialmente, o preço de lançamento foi estabelecido em 29.800 ienes (sem impostos), mas em agosto, antes do lançamento, foi reduzido para 24.800 ienes (sem impostos). A meta para o primeiro ano era distribuir 200 mil unidades do console e vender 300 mil unidades de software. Em 1995, a Bandai ajustou a meta para distribuir 200 mil unidades do console e vender 400 mil unidades de software, com foco na expansão de software voltado para fãs de anime e necessidades educacionais.

•Em 1995, o Playdia foi superado no mercado japonês de edutainment pelo Sega Pico, que era mais barato. Em resposta às vendas fracas, a Bandai reposicionou o marketing do Playdia para atingir clientes mais velhos e lançou a série Elements Voice, de preço mais alto, com ídolos pop japoneses. Nessa época, a Bandai havia feito uma parceria com a Apple para desenvolver o Pippin Power Player, baseado no Macintosh, que estava programado para ser lançado durante a temporada de compras do Natal seguinte.

- Descontinuação:

Após a plataforma Playdia ser descontinuada em 1996, os consoles não vendidos foram reaproveitados pela Banpresto, uma subsidiária da Bandai, em cinetoscópios operados por moedas chamados Micha King (みちゃ王) que exibiam clipes de anime em arcades e lojas japonesas. Poucos meses depois do lançamento do Playdia, a Bandai lançaria ainda outro console, também de criação de outra empresa, não tão desconhecida como a Asahi Kasei, mas sim uma gigante dos eletrônicos: a Apple. Estamos falando do Apple Bandai Pippin (infelizmente não foi bem suscedido apesar de ser parte da história como um sistema peculiar). -mais informações sobre o sistema: Preço: 11.800 ienes (sem impostos) Data de lançamento: 23 de Outubro de 1994 Tamanho do produto: H80 × W210 × D80 mm Bateria: Inclui adaptador AC e 2 pilhas AAA Local de venda: Lojas de brinquedos em todo o país Contato para informações sobre este produto: 03-3847-5113 (C) BANDAI 1994 É um dispositivo de apoio ao aprendizado que permite que você se divirta e aprenda com seus personagens favoritos na tela da TV! Com imagens vívidas e vozes dos personagens iguais às dos programas de TV, ao repetir interações divertidas em jogos e quizzes, as crianças naturalmente desenvolvem suas habilidades intelectuais. Este dispositivo ajuda as crianças a descobrir o prazer de aprender por conta própria e incentiva a vontade de aprender espontaneamente.

Ilustração do console doméstico Playdia ao lado do controle sem fio do sistema.

• Bandai Playdia aberto e com controle acoplado.

- Aparentemente, ele apresentava cerca de 4 matizes diferentes para o sistema:
    - azul

- roxo (ao que tudo indica ser a mais clássica)

- azul escuro

- Aqui temos um azul claro, e na parte inferior, no lugar do ciano, temos uma coloração em azul. Não se sabe ao certo se realmente há consoles com essa coloração ou se é apenas uma opção de cor usada na embalagem (provavelmente este último sendo o mais provável).

Parte inferior do Bandai Playdia

Controle por Raios Infravermelhos Playdia, modelo BA-003:

- O sistema e um controle sem fio playdia infravermelho (ou seja para funcionar é necessário estar virado para o console)

- '' Playdia プレイディア
Quick Interactive System ''

ID do Produto
BA-001
Desenvolvedor
Asahi Kasei Microsystems
Distribuidor
Bandai
Data de lançamento
23 de setembro de 1994
Preço de venda original
JP¥ 24.800
Descontinuado
1996

- Títulos: Quase todos os títulos para o Playdia foram publicados pela Bandai. A maioria aproveitou o formato CD-ROM para apresentar vídeos em fmv, embora com uma jogabilidade simples. Os títulos de lançamento foram direcionados a crianças pequenas e pelo menos 8 discos promocionais foram distribuídos ou incluídos com o console. contudo, as vendas fracas levaram a Bandai a lançar títulos para um público mais velho em 1995, que incluíam títulos mais caros focados em ídolos pop japoneses. As vendas melhoradas ajudaram a Bandai a mitigar as perdas iniciais na plataforma.

- Esquema de uma dúzia dos primeiros jogos do Bandai Playdia.

- Embalagem de varejo do Playdia.

- Adaptador de energia AC Playdia, 850mA, modelo BA-002

プレイディアは、新開発の画像専用LSIを搭載することにより、
画面と対話ができるまったく新しいCD-ROMプレイヤーです。

本体仕様概要

画像・音声デコード専用1chip LSI搭載
コントロール用8bit CPU搭載
CD：専用フォーマットCD-ROM5.25/3.5inch
音楽CD(CD-DA)5.25/3.5inch再生可
色：フルカラー
秒コマ数：5枚または10枚
音声モード：Bモードステレオ1チャンネル
：Cモードステレオ2チャンネル
映像出力：NTSC
音声出力：ステレオ
赤外線コントローラー：6キー
電源：付属ACアダプター、乾電池単4×2本
外形寸法：約幅210mm×高さ80mm×奥行260mm
付属品：専用アダプター、AVコード

媒体仕様概要

5.25/3.5inch専用フォーマットCD-ROM
許容容量：540MB
再生可能時間：約60分
※音楽用CDも再生可能です。

本体価格24,800円(税別)

- Folha de especificações do Playdia

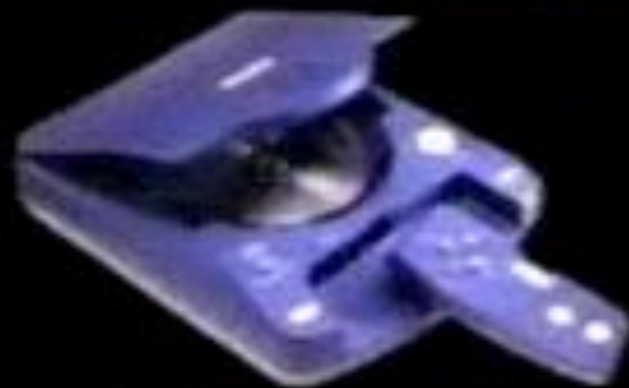
- Yumi no Playdia! Tokitoki Ji~youhō guia de usuário

- Anúncio de revista com um console Playdia e Dragon Ball Z:

•" Micha King "

- Lista completa de títulos da Playdia: o sistema possuia cerca de 34 jogos e alguns outros que nem chegaram a luz do dia.

1994: (11 títulos) 23/09 - Dragon Ball Z - Shin Saiyajin Zetsumetsu Keikaku Chikyuu Hen - [BAPD-01] 23/09 - Bishoujo Senshi Sailor Moon S - Quiz Taiketsu! Sailor Power Syuuketsu!! - [BAPD-02] 23/09 - SD Gundam Daizukan - [BAPD-03] 28/09 - Ultraman Powered - Kaijuu Gekimetsu Sakusen - [BAPD-04] 28/09 - Hello Kitty - Yume no Kuni Daibouken - [BAPD-05] 25/11 - Aqua Adventure - Blue Lilty - [BAPD-06] 25/11 - Newton museum - Kyouryuu Nendaiki Zen Pen - [BAPD-07] 25/11 - Newton museum - Kyouryuu Nendaiki Kou Hen - [BAPD-08] 08/12 - Shuppatsu! Doubutsu Tankentai - [BAPD-09] 16/12 - Ultra Seven - Chikyuu Bouei Sakusen - [BAPD-10] 16/12 - Dragon Ball Z - Shin Saiyajin Zetsumetsu Keikaku Uchuu Hen - [BAPD-11] [22:54] 1995: (16 títulos) 24/01 - Norimono Banzai!! - Kuruma Daishuugou!! - [BAPD-12] 24/01 - Norimono Banzai!! - Densha Daishuugou!! - [BAPD-13] 22/03 - Ie Naki Ko - Suzu no Sentaku - [VPRJ-09722] 22/03 - Gamera - The Time Adventure - [BAPD-15] 22/06 - Elements Voice Series vol.1 MIKA KANAI - Wind&Breeze - [BAPD-18] 22/06 - Elements Voice Series vol.2 RICA FUKAMI - Private Step - [BAPD-19] 22/06 - Elements Voice Series vol.3 AYA HISAKAWA - Forest Sways - [BAPD-20] 28/07 - Bishoujo Senshi Sailor Moon SS - Sailor Moon to Hiragana Lesson! - [BAPD-21] 28/07 - Ultraman - Hiragana Dai Sakusen - [BAPD-22] 28/07 - Ultraman - Alphabet TV e Youkoso - [BAPD-23] 24/08 - Bishoujo Senshi Sailor Moon SS - Sailor Moon to Hajimete no Eigo - [BAPD-24] 24/08 - Bishoujo Senshi Sailor Moon SS - Youkoso! Sailor Youchien - [BAPD-25] 24/08 - Ultraman - Oideyo! Ultra Youchien - [BAPD-26] 20/10 - Chougoukin Selections - [BKPD-01] 16/11 - Elements Voice Series vol.4 YURI SHIRATORI - Rainbow Harmony - [BKPD-02] 15/12 - Soreike! Anpanman - Picnic de Obenkyou - [BAPD-27] [22:54] 1996: (6 títulos) 22/03 - Ultraman - Suuji de Asobou Ultra Land - [BAPD-28] 22/03 - Ultraman - Ultraman Chinou UP Dai Sakusen - [BAPD-29] 27/03 - Elements Voice Series vol.5 MARIKO KOUDA - Welcome to the Marikotown! - [BKPD-03] 24/04 - Nintama Rantarou - Gun Gun Nobiru Chinou Hen - [BKPD-04] 15/05 - Nintama Rantarou - Hajimete Oboeru Chishiki Hen - [BKPD-05] 26/06 - Gekisou Sentai Carranger - Tatakae! Hiragana Racer - [BKPD-06] [22:54] Não foram comercializados: (6 títulos) Yumi to Tokoton Playdia - [BS-003] Go! Go! Ackman Planet - [BS-005] Jamp Gentei Special - 4 Dai Hero Battle Taizen - [BS-006] Bandai Item Collection 70' - [BS-007] Playdia IQ Kids - [BS-009] Kero Kero Keroppi - Uki Uki Party Land - [BS-010]

- Algumas imagens dos jogos do Playdia.

- O logotipo do Playdia foi redesenhado em 1995 para títulos voltados para um público mais velho.

- Para finalizar, algumas imagens de comerciais do Playdia.

QS
Playdia
対応ソフト
BAN
DAI

Playdia

- PC-FX: O PC-FX (ピーシー エフエックス) foi um console de jogos domésticos lançado pela NEC Home Electronics (anteriormente conhecida como NEC Home Electronics) em 23 de dezembro de 1994. O preço de varejo sugerido pelo fabricante na época era de 49.800 ienes. Ele foi desenvolvido em conjunto com a Hudson como a próxima geração do PC Engine. O codinome de desenvolvimento era "FX". O nome do produto "PC-FX" tem o significado de "PC" representando "uma evolução do PC Engine" e "uma afinidade com a série PC-98", enquanto "FX" significa "Futuro" e "X" (variável desconhecida), representando uma máquina "com potencial infinito para liderar uma nova era".

Console da NEC, o PC-FX, lançado exclusivamente em terras nipônicas.

- Logo do PC-FX

Mascote do PC-FX: Rolfee (que inclusive possui seu próprio jogo no console).

Este console doméstico de 32 bits, feito pela NEC, foi lançado no Japão em 23 de dezembro de 1994, apenas algumas semanas após o PlayStation da Sony e um mês após o Sega Saturn. É o sucessor do famigerado PC Engine, conhecido como TurboGrafx-16 na América do Norte. Ao contrário de seu predecessor, o PC-FX permaneceu apenas no Japão. O console tem a forma de um PC em torre e foi projetado para ser atualizado de maneira similar. No entanto, o sistema não possuía um chip gráfico baseado em polígonos 3D, o que o deixava com menos potência em comparação com seus concorrentes, como o PlayStation da Sony e o Sega Saturn da Sega. Sabe-se que o projeto inicial do console era utilizar gráficos pré-renderizados que simulavam o 3D, como é demonstrado no jogo cancelado "FX Fighter", que relacionava luta com estilo FMV, esse elemento que era para ser o "cartão postal" do PC-FX. Também era caro e carecia de suporte ao desenvolvedor, e, como resultado, era incapaz de competir efetivamente com seus pares da quinta geração. O PC-FX foi o último console de videogame doméstico da NEC. A maioria dos jogos são no estilo visual novel/rpg, sendo os melhores títulos os da NEC/Hudson Soft.

- O controle do PC-FX

O PC-FX como o sucessor do seu bem-recebido sistema de 4ª geração,o PC-Engine. O PC-FX foi baseado em uma arquitetura de sistema de 32 bits chamada ''Tetsujin'' (鉄人) ou ''Iron Man" ,desenvolvida internamente pela NEC. A empresa demonstrou o Iron Man em uma série de feiras e eventos durante 1992 e,no meio do ano, discutia o lançamento iminente de um sistema de videogame baseado no Homem de Ferro com muitos desenvolvedores de terceiros. Na época, o primeiro PC Engine ainda era bastante popular no Japão e as opiniões sobre a tecnologia do Homem de Ferro eram misturadas. Muitos não estavam interessados em mudar para um hardware mais potente enquanto o mercado de PC Engine ainda estava crescendo, e como resultado a NEC parou o trabalho no projeto Iron Man, optando por mais modificações na tecnologia do PC Engine. descontinuado em fevereiro de 1998. ou seja a NEC decidiu adiar o lançamento do sistema visto que o PC Engine já fazia muito sucesso no momento e não fazia sentido lançar outro sistema naquele instante.
Isso foi definitivamente uma faca de dois gumes, por um lado o pc-fx por ter lançado mais tarde melhor aproveitou as vendas do PC Engine mas por outro, o PC-FX acabou concorrendo com gigantes na época em que lançado. sendo totalmente ofuscado do mercado, obtendo uma fatia bem menor do bolo e dando prejuízo a empresa. Quando a NEC decidiu lançar o PC-FX, as especificações ficaram relativamente inalteradas em relação à arquitetura Iron Man originalmente revelada. A diferença mais significativa foi a adição de uma nova CPU RISC V-810 de 32 bits. O console foi anunciado no final de 1993.Em um especial Game Machine Cross Review em maio de 1995,Famicom Tsūshin marcaria o console PC-FX em 18 de 40.

Incomum para um console de quinta geração, o PC-FX não possui um processador gráfico de polígonos. O raciocínio da NEC para isso era que os processadores de polígonos da época eram relativamente de baixa potência, resultando em figuras com aparência de blocos, e que seria melhor para os jogos usar gráficos de polígono pré-renderizados. A qualidade brilhante do PC-FX foi a capacidade de descomprimir 30 imagens JPEG por segundo enquanto reproduz áudio gravado digitalmente (essencialmente uma forma de Motion JPEG).Isso resultou no PC-FX com qualidade de vídeo de movimento total superior a todos os outros consoles de quinta geração. em linhas gerais, o pc-fx foi o melhor console quando se tratou de jogos em Fmv (full motion video) que a nec decidiu apostar bastante pois acreditavam ser ''o futuro'' presente em na sigla do sistema como já foi comentado anteriormente. O público-alvo do sistema era cerca de 5 anos mais velho do que o PC Engine,na esperança de que os fãs do PC Engine fossem trazidos para o console sucessor. Em uma entrevista cerca de um ano antes do lançamento do sistema, um representante afirmou que embora a NEC não tenha descartado totalmente a possibilidade de um lançamento fora do Japão, eles concluíram que,a menos que outros usos não relacionados a jogos fossem desenvolvidos para o PC-FX, venderia mal nos EUA devido ao seu alto preço.

•Mouse do PC-FX.

A NEC direcionou a Hudson Soft, com quem eles mantiveram sua parceria desde o PC Engine, para desenvolver exclusivamente jogos baseados em franquias de anime populares e usando imagens animadas pré-renderizadas para o PC-FX. No entanto, essa política resultou na exclusão de séries bem-sucedidas do PC Engine, como Bomberman e Bonk, do lançamento no PC-FX. Muitos jogos foram cancelados devido aos rigorosos critérios da NEC sobre o que poderia ser lançado no novo console, frustrando os fãs que esperavam ansiosamente por esses títulos, como o tão aguardado Tengai Makyou 3, que só foi lançado posteriormente para o PlayStation 2, embora já bastante modificado em relação à versão do PC-FX. Isso acabou decepcionando muitos japoneses que não puderam desfrutar de suas franquias favoritas no novo console da NEC.

Ao contrário de praticamente qualquer outro console (exceto o CD-i e o 3DO), o PC-FX também estava disponível como placa de expansão interna para NEC PC-98 e AT/IBM PC compatíveis. Esta placa de expansão veio com dois CDs de software para ajudar os desenvolvedores a criar jogos para o PC-FX. No entanto, problemas de compatibilidade impediram que os jogos desenvolvidos com este software fossem executados no console de forma adequada.

O PC-FX foi descontinuado no início de 1998, tendo vendido apenas 400.000 unidades ao longo de sua vida útil, uma quantidade razoável considerando os obstáculos enfrentados.

• Cartão de memória PC-FX Backup Memory Pack.

Foram lançados 62 jogos para o sistema.
Os títulos de lançamento foram Battle Heat, Team Innocent e Graduation 2: Neo Generation FX em 23 de dezembro de 1994, e o último jogo lançado foi First Kiss Story em 24 de abril de 1998. Vários discos de demonstração também foram lançados com publicações que permitiam ao usuário reproduzir o disco em um PC Engine equipado com CD ou no PC-FX.
Não havia proteção contra cópia em nenhum dos jogos do PC-FX, pois, na época do lançamento do sistema, o alto preço das unidades de CD-ROM tornou a pirataria cara.
O sistema é conhecido por ter uma alta porcentagem de jogos adultos, como é comum nos sistemas da NEC.

Logo do PC-FXGA

- Foi lançado também o desconhecido PC-FXGA (ピーシーエフエックスジーエー） que foi uma série de placas de computador comercializadas pela NEC Home Electronics. O "GA" em PC-FXGA significa "game acelerator". O PC-FXGA compartilha o mesmo hardware que um PC-FX padrão, com a adição de um processador adicional, o HuC6273, que é responsável por lidar com gráficos 3D. O PC-FXGA permite aos usuários jogar jogos de PC-FX em um computador pessoal e também possibilita que entusiastas desenvolvam seus próprios jogos.

•PC-FX GA

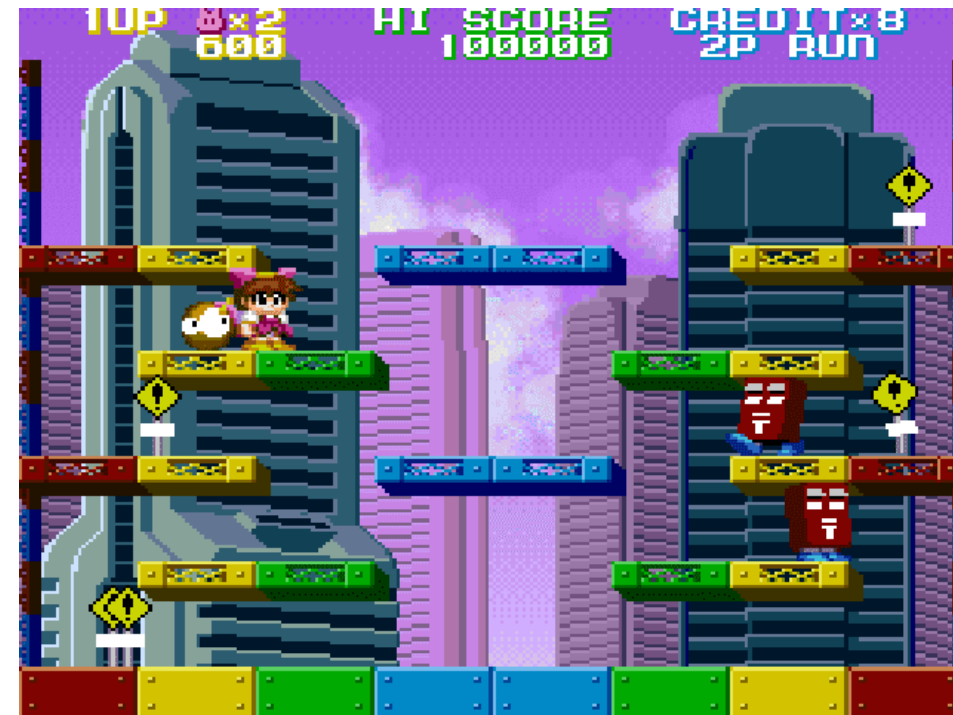
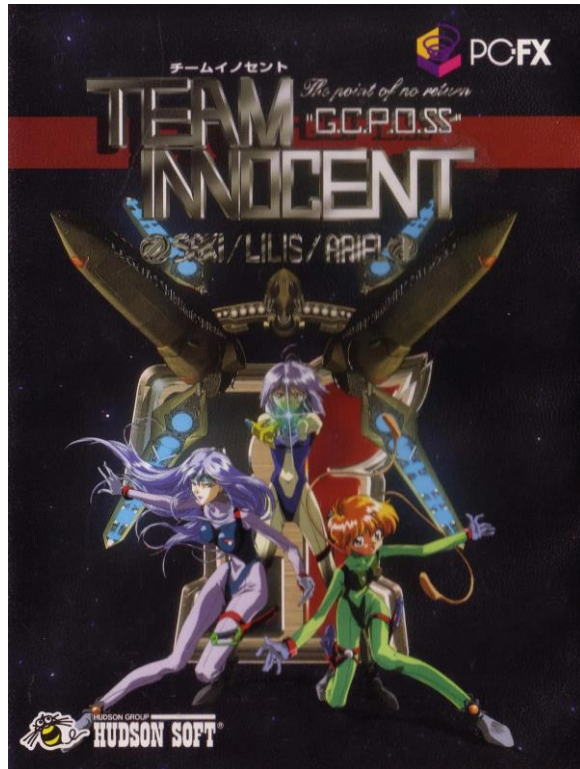
- Parte frontal da caixa do PC-FX GA

- Lista dos principais jogos do PC-FX recomendados pelo autor deste livro: Vale frisar que a maioria dos jogos citados são provavelmente os mais "jogáveis" do console, ao menos se tratando do público ocidental. No entanto, outros que serão citados destoam nesse sentido.

•Kishin Dōji Zenki FX: Vajra Fight

O jogo é do estilo briga de rua, e diga-se de passagem, também o único de todo o console, é baseado em sua série de animações. Este é definitivamente um dos maiores jogos de destaque do sistema. Apesar de curto, é bem polido, com um fator de replay até que interessante, personagens carismáticos e ótima trilha sonora.

- Tyoushin Heiki Zeroigar é por incrível que seja o único jogo no estilo shoot em up de todo o sistema. aqui temos toda uma história com cutscenes e também mesmo ao morrer nas fases elevamos o nosso nível com experiência ou seja incorporando ao jogo mecânicas de rpg. além da miríade de possibilidades e tiros diferentes para serem utilizados.

• Chip-chan Kick! é um jogo no estilo plataforma similar a outros títulos como puzzle bobble. apesar de simples é envolto de matiz e vistoso aos olhos. sendo relativamente desafiador. sendo singular no sistema.

- Team Innocent: The Point of No Return: esse é disparado um dos melhores jogos do sistema. acontece que numa época em que resident evil ainda não havia emergido ao mundo dos games, poucos jogos nesse estilo em sua maioria inspirados no clássico alone in the dark. aqui não é diferente temos realmente um jogo de garotas no estilo anime bidimensionais com o objetivo de cumprir missões espaciais. infelizmente, pouco falado já que ficou restrito ao público japonês e somado ao fato do pc-fx ter sido eclipsado em sua época. não é um ''survival horror'' propriamente dito, até porque o terror é bem diminuto nesse jogo mas apresenta os seus momentos mais tensos. o jogo apresenta seus problemas mas é definitivamente uma joia esquecida pelo tempo. é recomendável uma base no japonês para degustar essa obra sem muitas dores de cabeça.

- First Kiss Story: um jogo no estilo visual novel. utiliza um japonês relativamente bem simplificado e de fácil acesso. o jogo também possui um mini-game secreto que é um competente jogo de luta bidimensional com as personagens do jogo.

Neste momento do livro, iremos apreciar de forma simplificada os mais variados títulos remanescentes deste console nipônico não citados anteriormente, de forma que permita ao leitor ter uma visão geral sobre os títulos desse sistema. Vale destacar que este tópico está bem ilustrado, assim como boa parte desta obra, com a finalidade de obter uma riqueza maior de detalhes e informações.

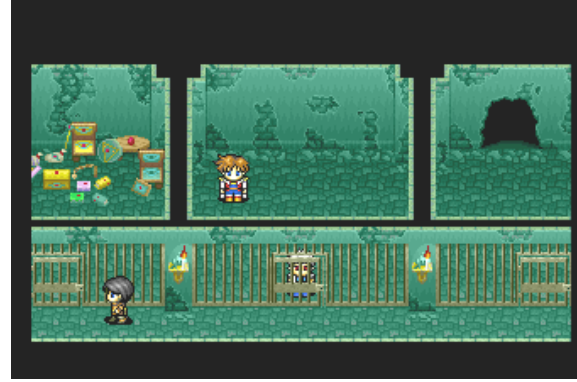
Ah! Megami-Sama: o jogo é no estilo adventure e apresenta várias seções de puzzles.

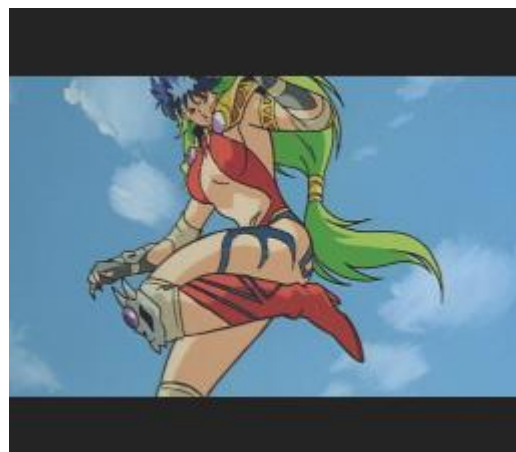
•Akazukin Cha-Cha: Osawagase! Panic Race! : baseado no manga e anime de mesmo nome aqui temos um jogo de tabuleiro.

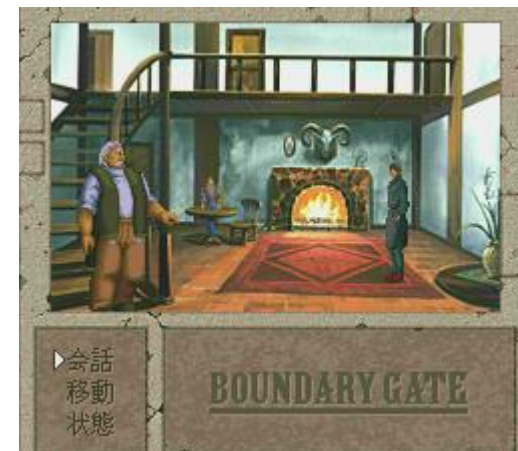
•Albarea no Otome: jogo no estilo simulação e estratégia/tático.

- Angelique: jogo de aventura e estratégia/tático.

- Angelique Special 2: sequência do jogo Angelique Special

- Angelique: Tenkū no Requiem: jogo no estilo rpg

- Anime Freak FX: série do volume 1 ao 6 contendo cenas de animes, bastidores, karaoke, mini-games etc. sendo no estilo compilação.

• Battle Heat! : um dos jogos de lançamento do console aqui temos um jogo de ação.

•Blue Breaker: Egao no Yakusoku: jogo no estilo rpg

•Boundary Gate: Daughter of Kingdom: jogo no estilo rpg

• Can Can Bunny Extra: jogo de aventura

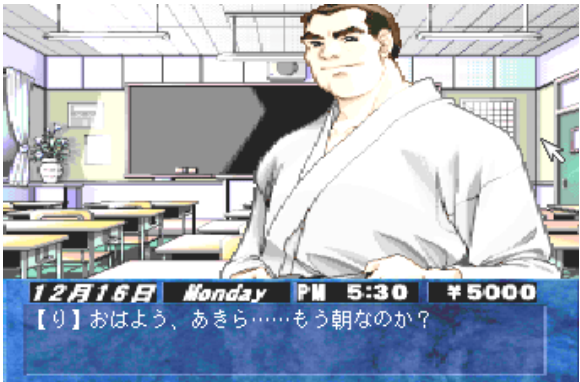
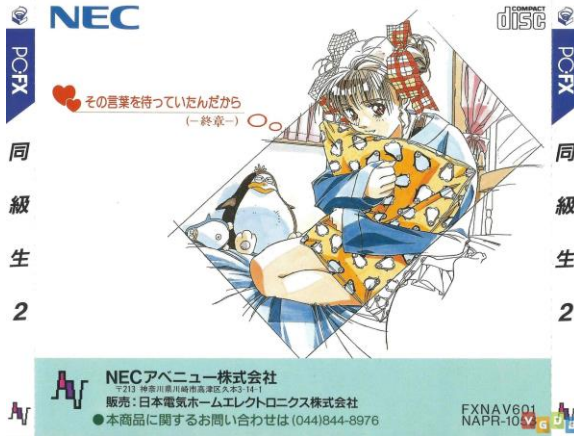
- cocktail pack: une dois jogos pia carrot youkoso e can can bunny extra dx

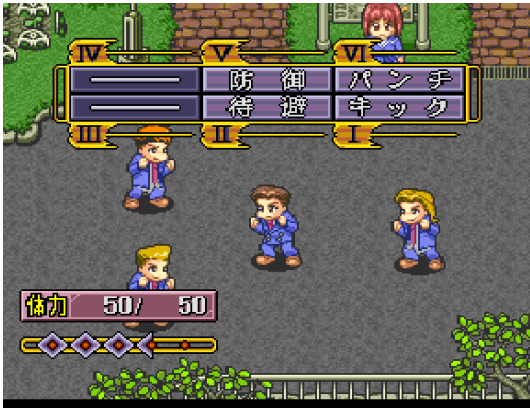
- Comicroad: jogo de simulação

- Cutey Honey FX: jogo no estilo adventure.

- Dragon Knight 4: jogo no estilo rpg

- Der Langrisser FX: jogo no estilo rpg/tático.

- Doukyuusei 2: adventure

- Farland Story FX: rpg/tático

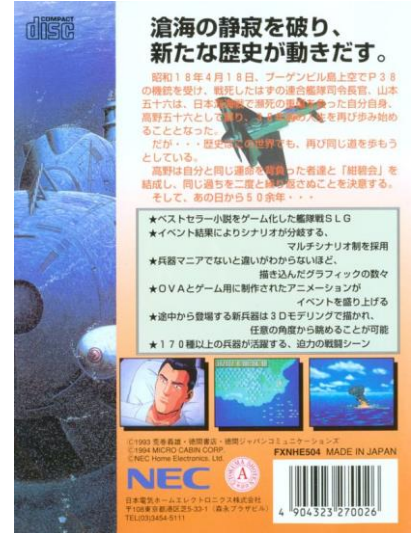
- Fire Woman: Matoi-gumi: rpg

- Fushigi no Kuni no Angelique: estratégia/tático

- Ginga Ojōsama Densetsu Yuna FX: Kanashimi no Sirene: adventure

- Sotsugyō II: Neo Generation FX: jogo de Simulação

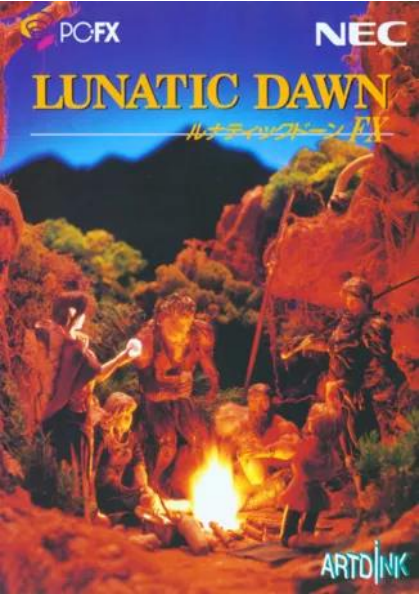
- J.B. Harold: Blue Chicago Blues: adventure

- Kokū Hyōryō Nirgends: adventure/ simulação

- Konpeki no Kantai: estratégia/tático

- Last Imperial Prince: action / rpg

- Lunatic Dawn FX: rpg

- Mahjong Gokū Tenjiku: estratégia / tático

- Makeruna! Makendō Z: rpg

- Megami Tengoku II : simulação/estratégia/tático

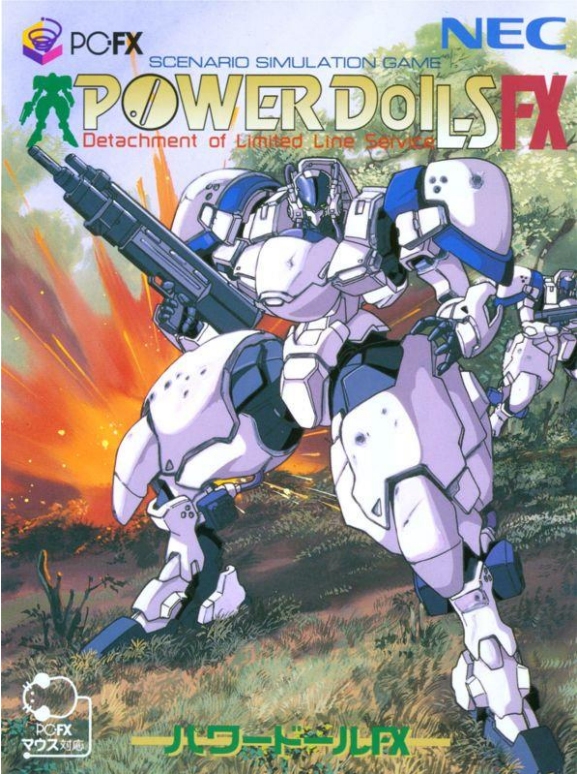
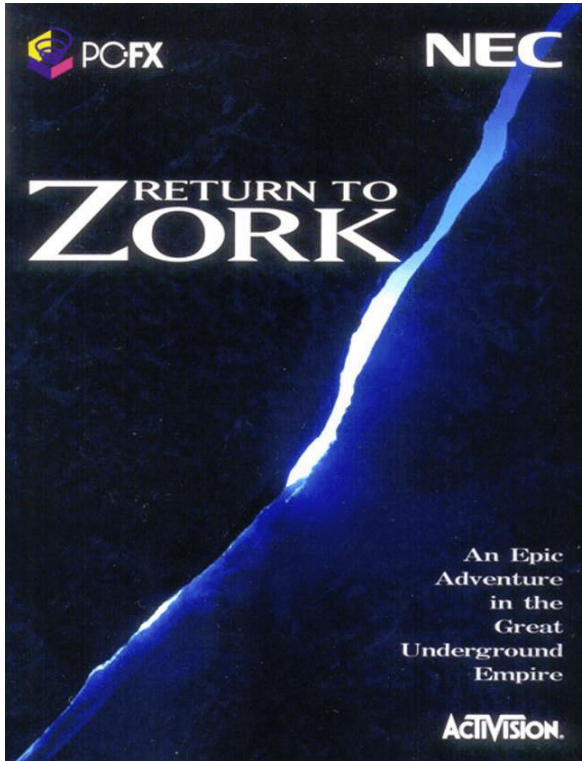
Minimum Nanonic: adventure

- Miraculum: The Last Revelation: rpg

- Ojōsama Sōsamō: adventure

- Pachio-kun FX: Maboroshi no Shima Daikessen: jogo de azar

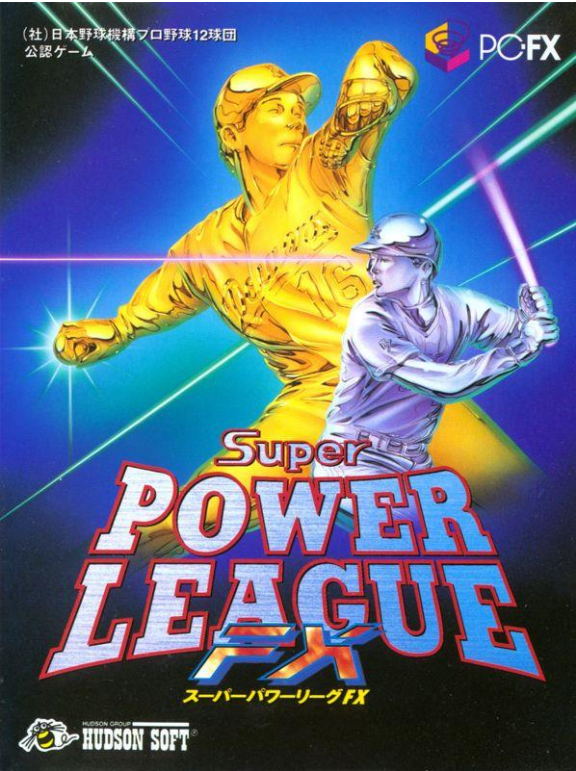
- Pia Carrot e Yōkoso!! : simulação

- Power Dolls FX: rpg/tático

- Return to Zork: adventure

- Rururi Ra Rura; ação

- Shanghai: The Great Wall | Shanghai: Triple-Threat | Shanghai: Banri no Chōjō: puzzle

- Sotsugyō: Graduation Real: simulação (editado)

- Sparkling Feather:

- Super Power League FX: esportes

- Super Real Mahjong PV: estratégia / tático

- Tekipaki: Working Love FX: aventura / simulação

- Tenchi Muyō! Ryō-ōki FX: adventure

- Tengai Makyō: Dennō Karakuri Kakutōden: ação

- Tokimeki Card Paradise: Koi no Royal Straight Flush: estratégia / tático

- Tonari no Princess Rolfee: adventure

- Voice Paradise: adventure / educacional

- Wakusei Kōgekitai: Little Cats: simulação / estratégia / tático

- Zen-Nihon Joshi Pro Wrestling: Queen of Queens: esportes

- Zoku Hatsukoi Monogatari: Shūgaku Ryokō: adventure/ simulação

- Embalagem do sistema

- Parte frontal do sistema

- Embalagem "fx-pad" do controle do pc-fx ao lado do console e de variados jogos

- Embalagem do sistema

- pc-fx com as tampas abertas

- algumas ilustrações do manual do pc-fx

このたびは、PC-FXをお買いあげいただき、誠にありがとうございました。
ご使用の前に必ず、この「取扱説明書」をよくお読みのうえ、正しくお使いください。
また、「取扱説明書」は巻末の「保証書」とともに大切に保存し、必要なときお読みください。

目　次

This PC-FX can not be used in foreign country as designed for Japan only.

PC-FXの特長

楽しみかたいろいろ

ゲームを楽しむ

フォトCDを楽しむ

音楽CDを楽しむ

CD-Gを楽しむ

楽しみを広げる拡張性

故障かなと思ったら

取り扱い上の注意

セットの構成と各部の名称

PC-FXのスタート/終了

スタートするには

保証書とアフターサービスについて

NEC

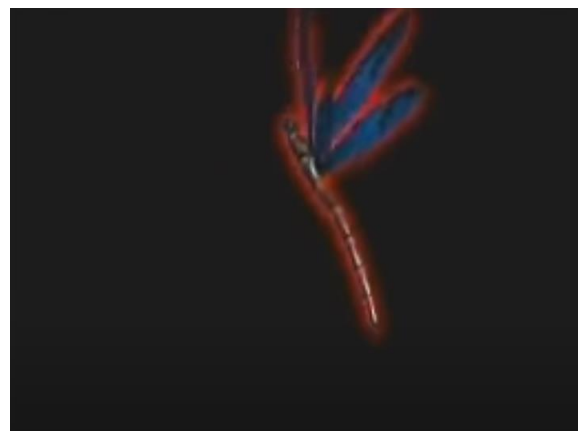
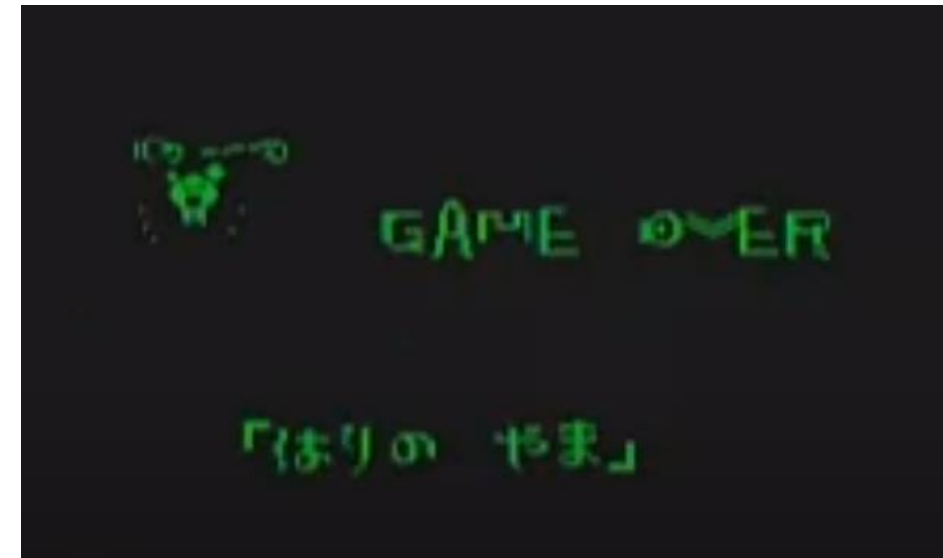
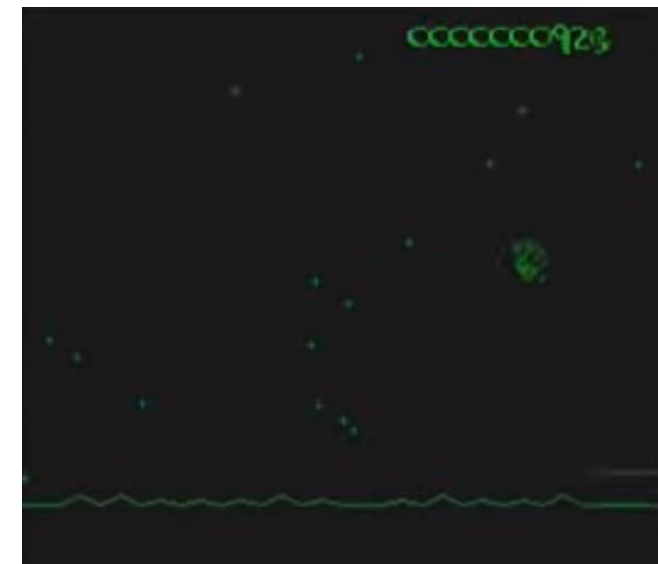
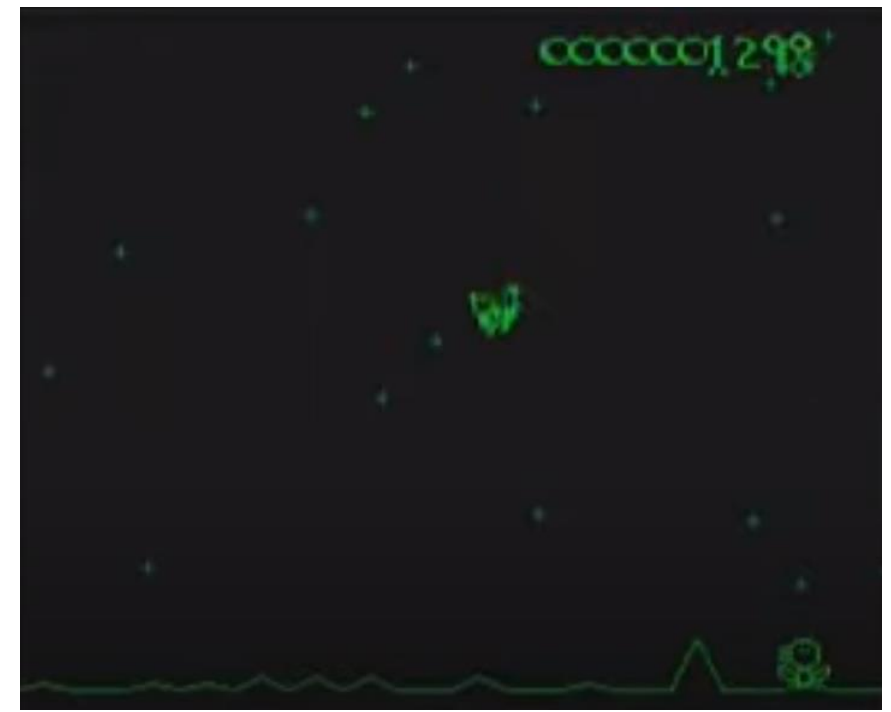
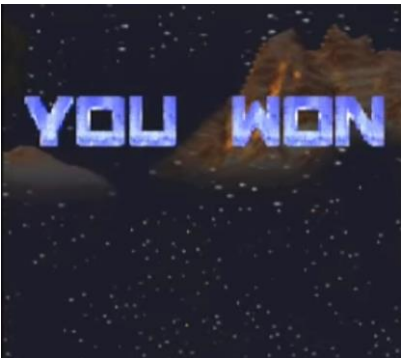
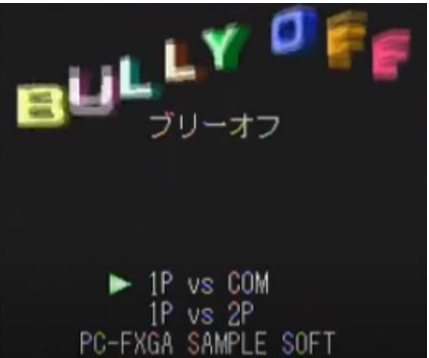
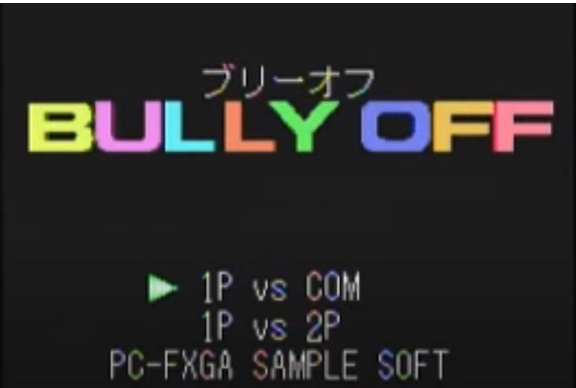
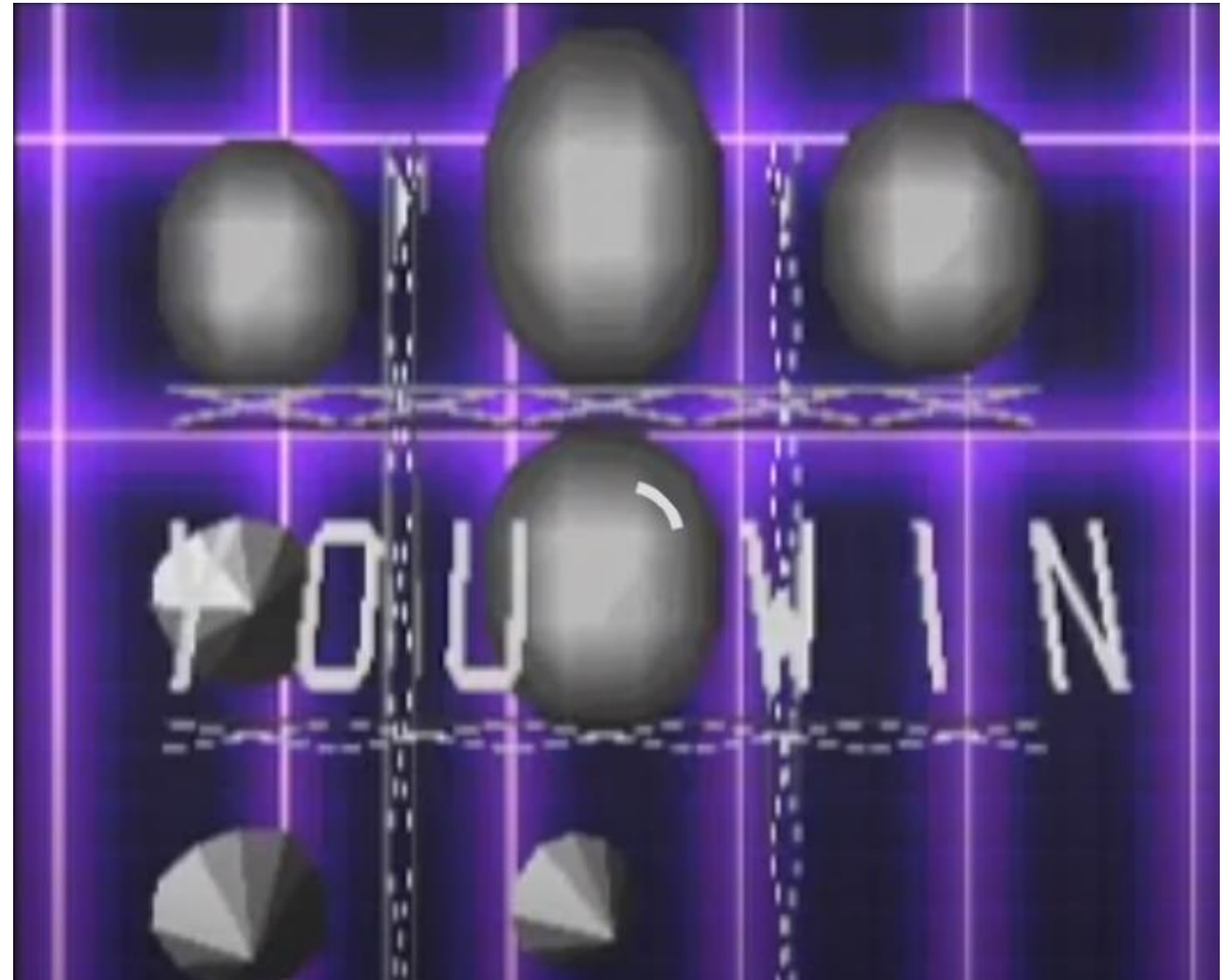
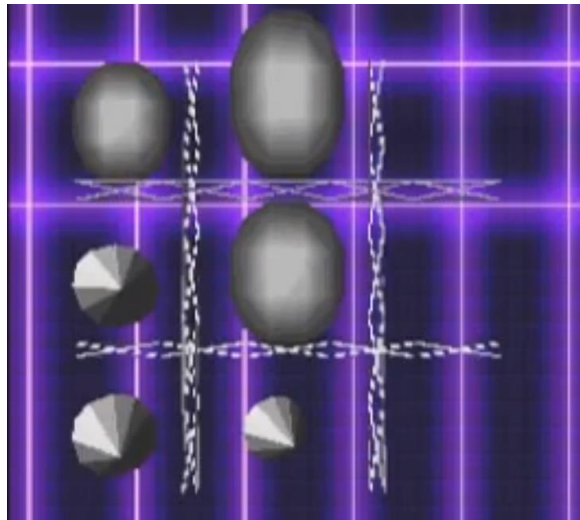
PC-FX 保証書

PC-FX

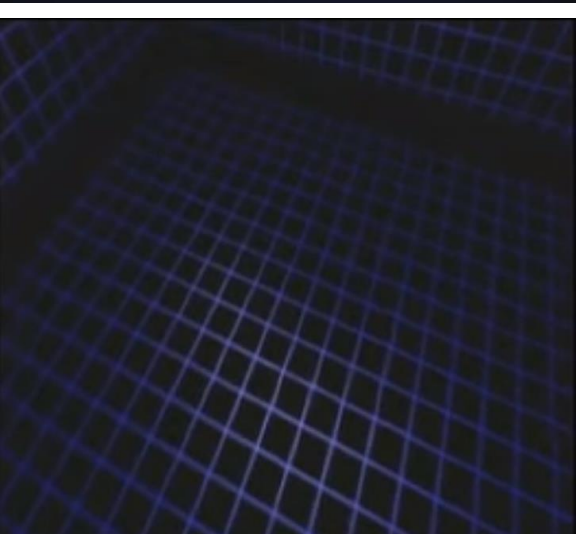
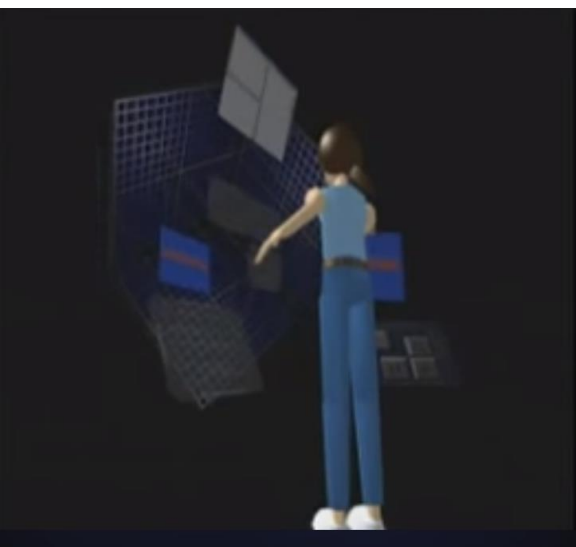
6ヵ月

- Battle Heat unnused character

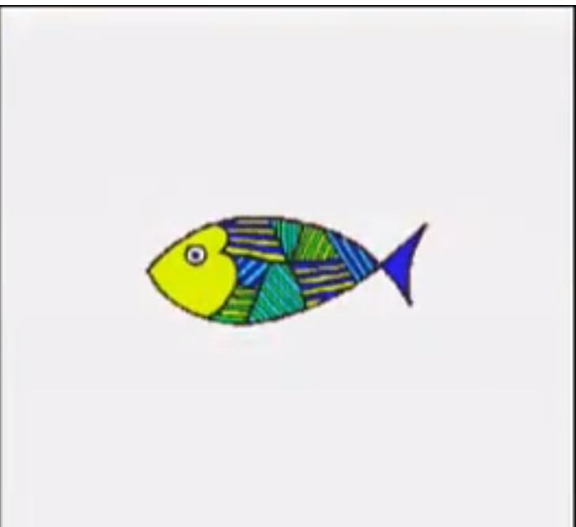
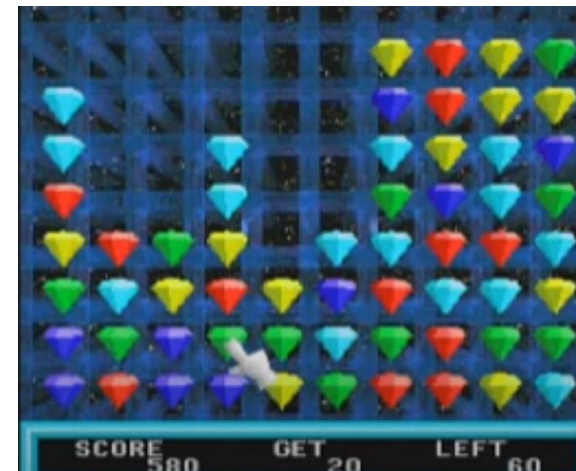
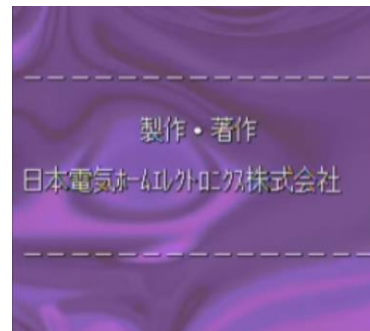
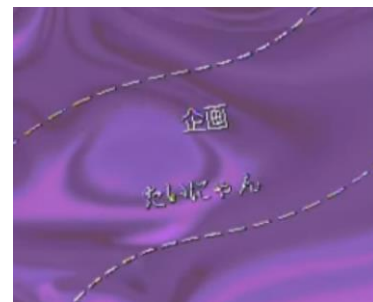
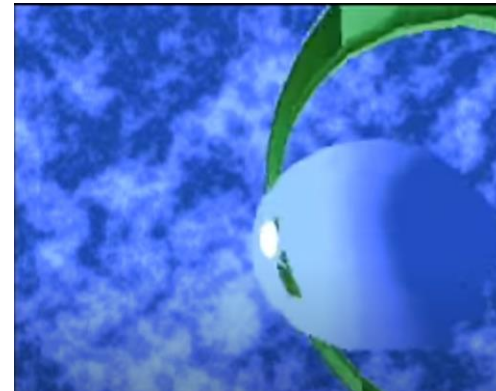
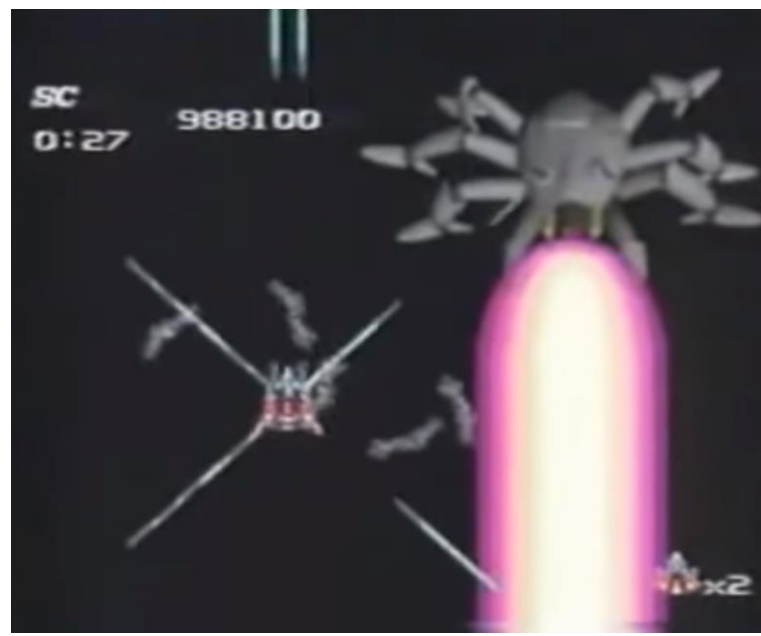
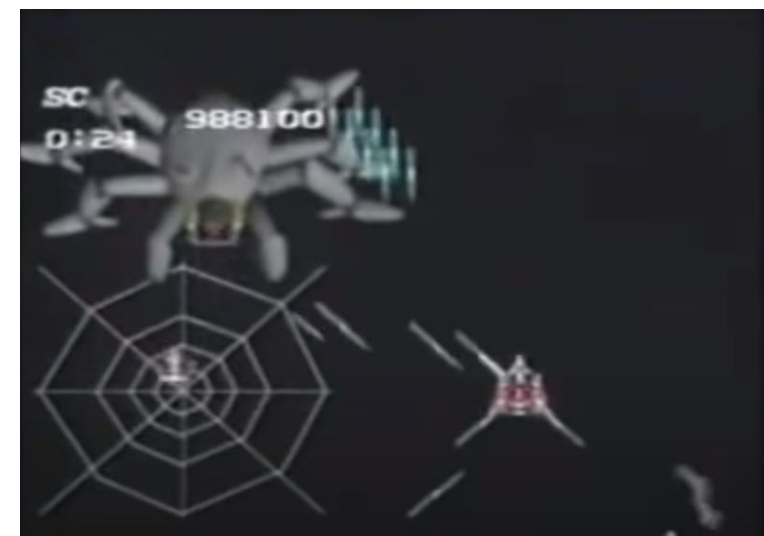
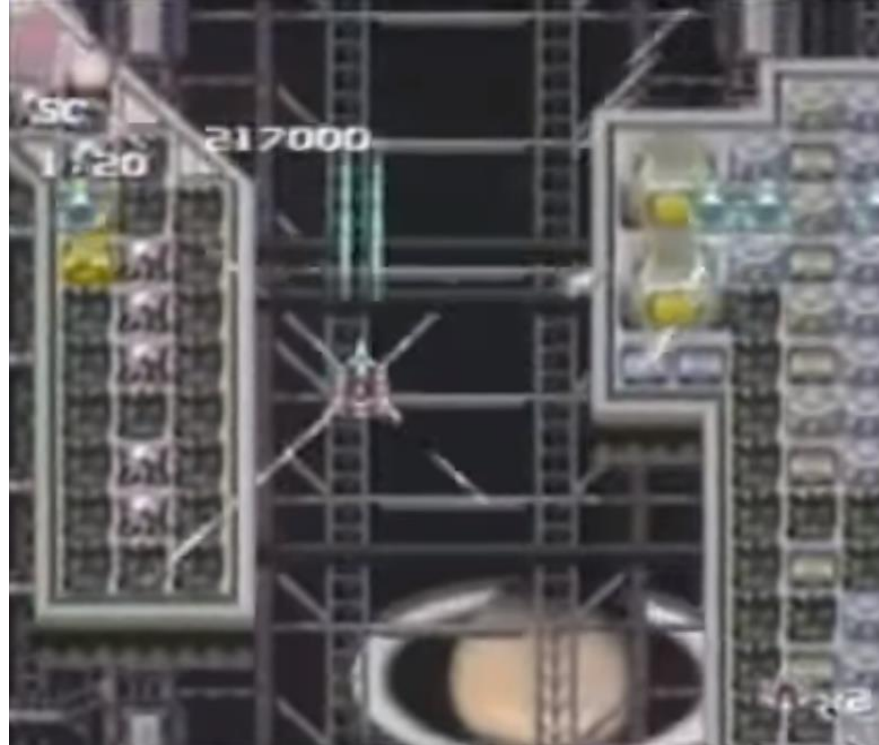
- PC-FXGA:JERCRIUS GAME demo : jogo com um 3d ou pseudo 3d bem primitivo em que controlamos uma nave e podemos atirar em alguns objetos flutuantes.

- PC-FXGA:A dragonfly clip : aqui temos um vídeo bem curto o qual mostra a relação aparentemente entre uma libélula e um t-rex. ambos começam se atacando mas quando o dinossauro está para cair do precipício magicamente a libélula salva o lagarto terrível de alguma forma surpreendente. ambos fizeram as pazes e o tiranossauro adquiriu amigos.

• PC-FXGA:MOON KID PARADISE: jogo de plataforma, simples e monocromático.

• PC-FXGA:BULLY OFF: jogo em que o objetivo é derrubar o seu adversário do mapa. dessa forma você vence a partida. há até mesmo um modo multijogador com a tela dividida e 3 variedades de automóveis com seus atributos específicos.

• PC-FXGA:tic-tac-toe: jogo da velha como conhecemos bem simples também.

- PC-FXGA:Chess movie: aqui temos o relacionamento de uma princesa e um cavalo. a princesa ao entrar em apuros é salva pelo cavalo. um cavalo negro chega e os derruba. felizmente, eles estão juntos ao final.

脚本　絵コンテ
奥中　かおり

• PC-FXGA:clip : um vídeo curto que mostra uma garota e um garoto que controlam inúmeras naves e utilizam para atingir seus objetivos.

• PC-FXGA fighting game: jogo de luta no mesmo estilo de jogos como virtua fighter da sega.

• PC-FXGA:ROLLOUT: jogo no estilo shoot em up.

• PC-FXGA:DAGYRUSS :
jogo no estilo shoot em up.
no mesmo estilo de jogos
como tempest 2000

- PC-FXGA:SAME GAME FX : vários tipos de jogo no estilo mini-game. apesar de que como o nome dele já diz é ''o mesmo jogo'' considerando que são apenas puzzles combinativos independentemente de sua aparência externa.

- PC-FXGA:NNYU: jogo de plataforma em que controlamos uma esfera azul, a atmosfera aqui possui um aspecto bem pitoresco.

- KUMA SOLDIER (jogo cancelado do pc-fx)

• Cyber Fighter (jogo cancelado do pc-fx)

- FX Fighter (jogo cancelado do pc-fx)

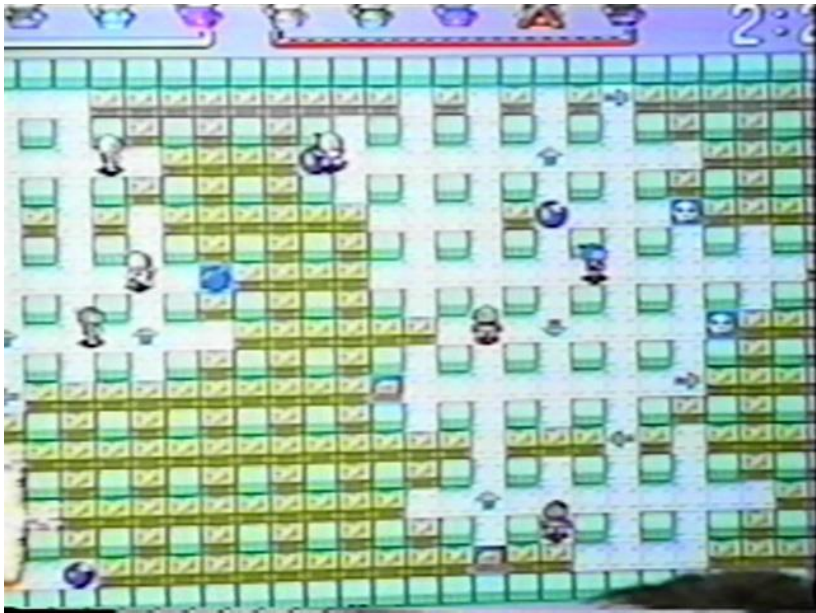
• Super Star Soldier 3D
(jogo cancelado do pc-fx)

- Masters Tournament – Augusta (jogo cancelado do pc-fx)

- Lords of Thunder FX (jogo cancelado do pc-fx)

• Hi-Ten Bomberman (jogo cancelado do pc-fx)

HI-TEN ボンバーマン大会も

このキャラバンで『ボンバーマン'94』も体験プレイできる!

迫力のハイビジョンで行われるゲーム史上初の10人バトルだ!

この夏休み、ハドソンのゲーム・キャラバンとして「HI-TENボンバーマン大会」が全国30数会場で行われるぞ。"HI-TEN"とは、このキャラバン用に特別開発された、ハイビジョンを使って行われる10人対戦ボンバーのこと。競技は個人戦〜グループ戦までいくつかの対戦形式があり（右を見てね）、それぞれのジャンルでチャンピオンを決定する予定だ。

10人バトルの組み合せもいろいろあるのだ

10人バトルロイヤル

▲個人戦として行われる10人対戦バトル。10人で戦い、生き残った勝者1名のみが2回戦へ……!

3グループバトル

▲3人1グループの3グループが対戦。つまり、3人vs3人vs3人……で、誰が敵やら味方やら。

2グループバトル

▲1グループ5人編成の2グループが対戦する、5人vs5人の団体戦。残った人数の多い方が勝ち。

5ペアバトル

▲2人1組のペア5組によるバトルだけど、敵と自分のパートナーを見まちがえないよーに、ね!

- Tengai Makyou III: NAMIDA (jogo cancelado do pc-fx) : série de jogos com alta popularidade no japão. fãs japoneses estavam aguardando anciosamente por este jogo. infelizmente, foi cancelado. sabe-se que foi portado depois para o playstation dois. porém, remodelado.

• Pebble Beach No Hatou (jogo cancelado do pc-fx) : aparentemente, esta seria uma sequência. foi cancelado. todavia, foi portado para o super famicom e o sega saturn. a versão do pc-fx não emergiu.

- Street Fight (jogo cancelado do pc-fx) : baseado em um tema de briga de rua. possuía mecânicas similares a outros jogos como battle heat e fx fighter.

- Robot Fighter (jogo cancelado do pc-fx) : outro jogo de luta que possuía mecânicas similares a battle heat e fx fighter.

- Sparkling Feather 2 (jogo cancelado do pc-fx): seria uma sequência para o primeiro sparkling feather. entretanto, praticamente nada se sabe sobre.

• Racing (jogo cancelado do pc-fx) : provavelmente este título pode ter sido vítima das rígidas diretrizes da NEC sobre quais jogos poderiam ser feitos ou não para o homem de ferro. A NEC não queria que certos jogos fossem feitos para o FX, e embora a NEC HE tenha iniciado o desenvolvimento deste jogo de corrida que deveria ser baseado no F1 Circus do PC-Engine, ele foi abandonado rapidamente. lamentável

• Virtual Invaders (jogo cancelado do pc-fx) : Outro jogo que foi cancelado pela NEC, este shooter no estilo de "Space Invaders" estava supostamente em desenvolvimento por apenas um curto período de tempo antes de ser descartado, todavia, não há mais informações sobre ele.

• Hero's Ambition (jogo cancelado do pc-fx) : nada se sabe sobre este título

- CDS Demo Conhecidos do PC-FX

Known demo CD releases (Either compatible with the NEC PC-FX or related)

Title	Rating	Mouse?	Genre	Price	Cataloge #	SKU	Release Date
PC-FX Mook Vol. 1	ALL	No	Mook	N/A	N/A	N/A	N/A
PC-FX Mook Vol. 2	ALL	No	Mook	3,790¥	N/A	1929496037909	N/A
PC-FX Mook Vol. 3	ALL	No	Mook	N/A	N/A	N/A	N/A
Galaxy Fraulein Yuna FX: Trial Edition *Hudson Soft*	ALL	No	Promo	NFR	FXHUD506	N/A	1995
PCEngine Fan Special CD-ROM Vol.2 *Contains Nirgends demo & opening of Blue Breaker*	ALL	No	Other	1,480¥	FXTIM001	N/A	07.30.96
PCEngine Fan Special CD-ROM Vol.3 *Contains demo of Zeroigar & FMV of Zoku Hatukoi*	ALL	No	Other	1,480¥	FXTIM002	N/A	08.31.96
Super PCEngine Fan Deluxe Special CD-ROM Vol.1 *Contains demos of Angelique Special 2, Yuna FX, Nirgends and Fire Woman*	ALL	No	Other	1,980¥	FXTIM003	N/A	01.01.97
Super PCEngine Fan Deluxe Special CD-ROM Vol.2 *Contains demos of Comic Road, Princess Rolfee, Zoku Hatukoi Monogatari and Last Imperial Prince*	ALL	No	Other	2,280¥	FXTIM004	N/A	03.01.97

- menu do PC-FX

- menu de cd do PC-FX

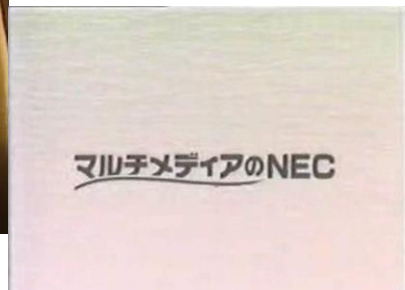
- Esta é uma captura de tela do site oficial da NEC PC-FX em 14/01/99, que foi a última atualização conhecida antes de ser retirado do ar pouco tempo depois. O endereço oficial do site era: http://www.nehe-et.gr.jp/kh/necanim/index.htm

• Anúncio Impresso Oficial do NEC PC-FX

• NEC PC-FX SCSI Adaptador

• NEC PC-FX FX-BMP

• NEC PC-FXGA/98IF

• imagens do comercial do pc-fx

• revista japonesa sobre o pc-fx

- abertura do pc-fx

• A porta de expansão frontal do pc-fx

• As portas de áudio/vídeo traseiras.

• PC-FX

• O topo do PC-FX.

- Conclusão e Considerações Finais: O mundo dos videogames é fascinante. Existem inúmeros "berços" esquecidos pelo tempo, que merecem ser relembrados e preservados. Estes, por sua vez, acabam sendo eclipsados devido aos grandes consoles mainstream que ocupam a maior fatia do mercado. Mas afinal... isso torna o outro console "melhor" ou "pior"? Não necessariamente. Videogames e consoles, apesar de serem produtos que visam lucro, são supostamente feitos para agradar ao público, ou seja, são inerentemente bem-intencionados. Mesmo os sistemas amplamente comentados nesta obra e os não comentados não devem ser menosprezados ou deixados de lado apenas pelo simples fato de "não terem feito sucesso"... uma visão que, infelizmente, ainda atinge muitos. Na realidade, talvez uma mentalidade mais apropriada seria consumir e apreciar de maneira equânime... afinal, cada produto tem sua experiência singular, mesmo o quão parecidos sejam entre si. Esta obra (como diz o título) é apenas uma introdução. Diversos conteúdos, comentários e ilustrações não foram citados aqui, e alguns foram simplificados. Todavia, ainda assim, é uma obra recheada de conteúdo, e deixarei recomendações de sites, leituras e vídeos para um maior aprofundamento. Estou até surpreso com a quantidade de informações que aprendi. Aliás, fico feliz caso tenha chegado até aqui. Levou bastante tempo de pesquisa, edições e aprofundamentos. Esta é minha obra primordial... Neste momento, seguem as mais vastas referências bibliográficas utilizadas como base nesta obra e as recomendações de aprofundamento.

• Recomendações de leituras, canais, vídeos e fontes de referência:

• PC-FX World. Disponível em: https://www.pcengine-fx.com/PC-FX/html/pc-fx_world_-_system_overview.html Acesso em: 25/05/2024

• FEMICOM Museum. Disponível em: http://femicom.org/ Acesso em: 24/04/2024

• Playdia Wiki. Disponível em: https://playdia.fandom.com/wiki/Playdia_Wiki Acesso em: 16/05/2024

• PC-FX . Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/PC-FX Acesso em: 21/05/2024

• ルーピー . Disponível em: https://ja.wikipedia.org/wiki/ルーピー Acesso em: 24/04/2024

• Playdia. Disponível em: https://en.wikipedia.org/wiki/Playdia Acesso em: 16/05/2024

• VGDB - Vídeo Game Data Base . Disponível em: https://www.vgdb.com.br/ Acesso em: 24/04/2024

• VGDB - Videogame Database . Disponível em: https://www.youtube.com/@vgdb Acesso em: 24/04/2024

• harugana . Disponível em: https://www.youtube.com/@harugana Acesso em: 25/05/2024

• PC-FX (Long) Japanese Commercial . Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=6db0qhSQewo Acesso em: 25/05/2024

• Casio Loopy . Disponível em: https://www.vgdb.com.br/consoles/casio-loopy/ Acesso em: 24/04/2024

• Bandai Playdia . Disponível em: https://www.vgdb.com.br/consoles/playdia/ Acesso em: 16/05/2024

• GQP - CASIO LOOPY - O videogame das meninas . Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=ASaXoAkzPSo Acesso em: 24/04/2024

• Little Romance Commercial [Casio Loopy][240p] . Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=uvYg-vZ639o Acesso em: 24/04/2024

• Casio Loopy Startup (1994) Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=cTiYSh5xdck Acesso em: 24/04/2024

- PC-FX startup [1080p] Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=Vt331sQcZJc
  Acesso em: 25/05/2024

- Bandai Playdia (1994) . Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=sfJgFp062AI
  Acesso em: 25/05/202

- Japanese Playdia commercials . Disponível em:
https://www.youtube.com/watch?v=GezeKf-A73M Acesso em: 16/05/2024

- Tudo sobre o Bandai Playdia, o Video Game que Queria ser Brinquedo!
  . Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=cKjbaPiAe8o
  Acesso em: 16/05/2024

- Loopy by Casio . Disponível em: http://videogamekraken.com/casio-loopy
  Acesso em: 24/04/2024

- PC-FX . Disponível em: https://pt.desciclopedia.org/wiki/PC-FXAcesso
Acesso em: 25/05/2024

- BD Jogos . Disponível em: https://bdjogos.com.br/index.phpAcesso
Acesso em: 24/04/2024

• The NEC PC-FX Project - All 62 PC-FX Games - Every Game (JP) . Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=g5zGQJG3-tU Acesso em: 25/05/2024

• EzDubs.ai - Bandai Playdia demo disk - Japanese to English . Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=TYPCRlyJ7W8 Acesso em: 25/05/2024

• Recommended Games Wiki . Disponível em: https://vsrecommendedgames.fandom.com/wiki/V/'s_Recommended_Games_Wiki Acesso em: 24/04/2024

• Centre for Computing History . Disponível em: https://vsrecommendedgames.fandom.com/wiki/V/'s_Recommended_Games_Wiki Acesso em: 24/04/2024

• **Fórum Outer Space** . Disponível em: https://forum.outerspace.com.br/index.php?threads/conheça-o-loopy-o-videogame-da-casio.148329/ Acesso em: 24/04/2024